VALIANT VIDEO PRÄSENTIERT EINE STARKWEATHER-QUALITY™-PRODUKTION:



PIGGSY'S GREATEST HITS

Hol dir all deine Lieblings-Szenen vom unvergleichlichen Piggsy! Mit über 6 Stunden Videomaterial ist das die ultimative Sammlung an Piggsy-Gewalt, exklusiv von VALIANT VIDEO. Als zusätzlicher Bonus sind über 40 Minuten unveröffentlichter Action zu bestaunen.





„Piggsy beweist mal wieder, dass er zu den absoluten Spitzenleuten im Bereich der extremen Härte zählt. Diese Sammlung ist ein Muss für Fans des Genres. Piggsy definiert das Wort ‚Missbrauch' neu!"

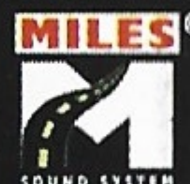
- Subterranean Film Weekly, Rezension



ERHÄLTLICH ALS VHS ODER DVD BEI WWW.VALIANT-ENT.TV

„Ich garantiere 100 % Befriedigung." - *Mr. Nasty*

UM DICH IN DER ROCKSTAR GAMES MAILING-LISTE EINZUTRAGEN, SENDE EINE E-MAIL AN: subscribe@rockstargames.com
WWW.ROCKSTARGAMES.COM/MANHUNT



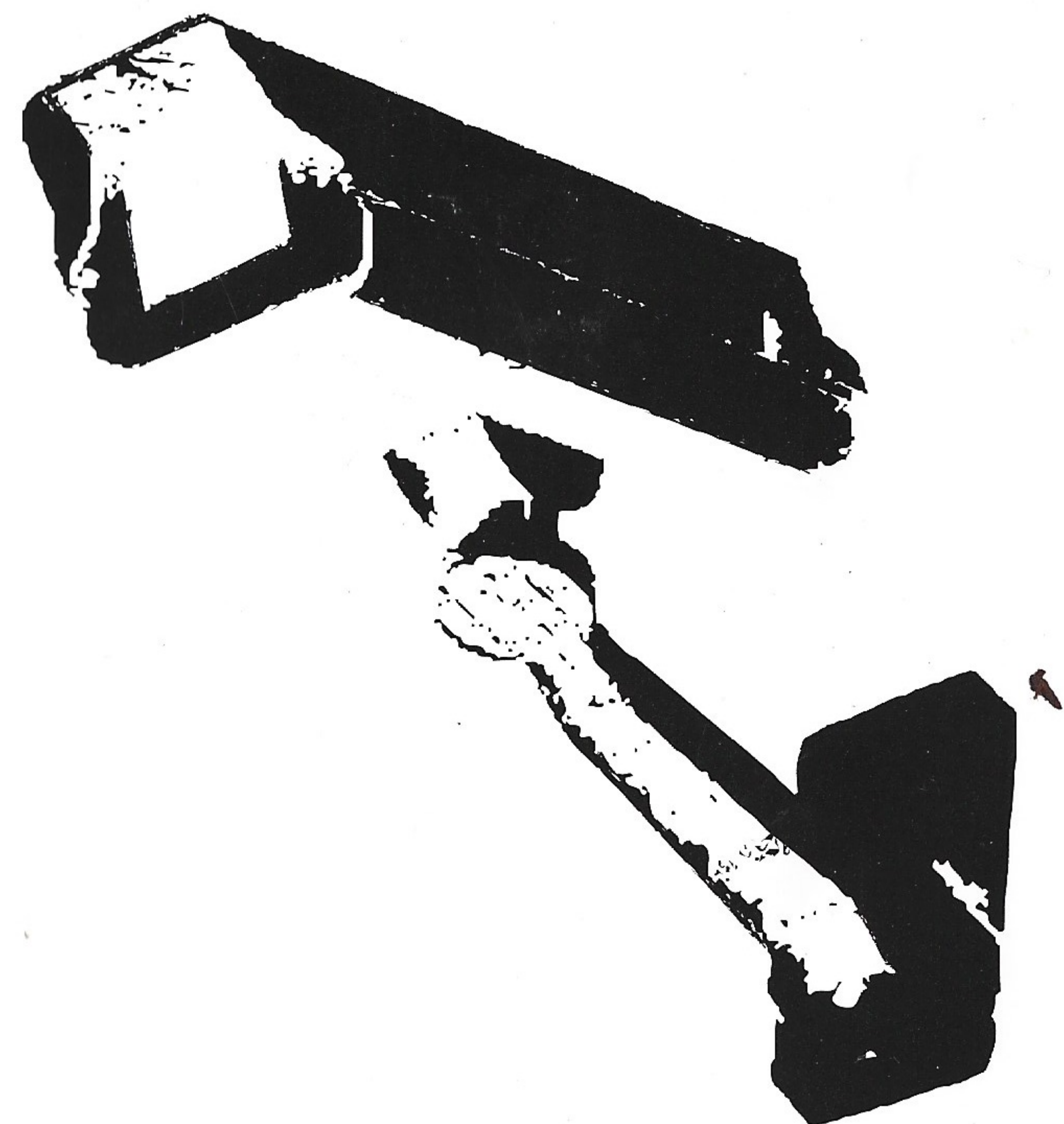


MANHUNT/MANUAL/XBOX/G 5026555240840

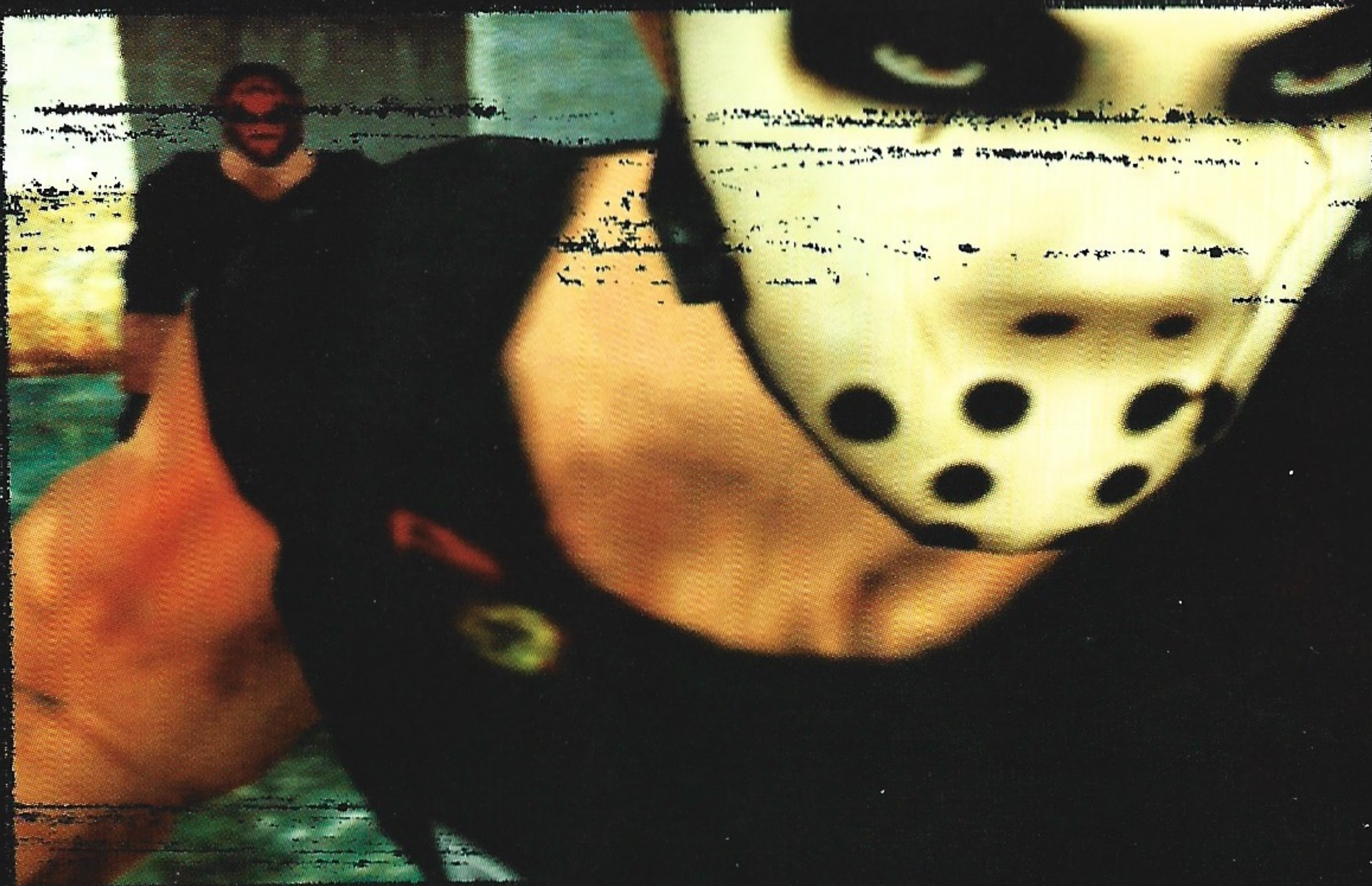




VALIANT VIDEO ENTERPRISES



KATALOG & VORSCHAU WINTER/FRÜHLING



Sicherheitsinformationen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten "photosensitiven epileptischen Anfälle" während des Spielens von Videospielen hervorrufen kann.

Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen in der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen der Personen durch in der Nähe befindliche Objekte oder durch Hinfallen führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen.

Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch weitere Entfernung vom Fernsehgerät, Verwendung eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Spielens bei Müdigkeit verringert werden.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat anfordern, bevor Sie die Videospiele verwenden.

Weitere Gesundheits- und Sicherheitsinformationen

Das Xbox-Handbuch enthält wichtige Gesundheits- und Sicherheitsinformationen, die Sie vor der Verwendung der Software gelesen haben sollten.

So verhindern Sie Beschädigungen Ihres Fernsehgeräts

Das Spiel sollte nicht in Verbindung mit bestimmten Fernsehgeräten verwendet werden, insbesondere Typen mit Vorder- und Rückflächenprojektion können Schäden davontragen, wenn auf ihnen Videospiele (einschließlich Xbox-Spiele) gespielt werden. Es ist möglich, dass statische Bilder, die während des normalen Spielverlaufs angezeigt werden, in den Bildschirm "gebrannt" werden, wobei auf dem Bildschirm eine Art permanenter Schatten des statischen Bildes erscheint. Dieser kann sogar dann vorhanden sein, wenn das Videospiel nicht mehr gespielt wird. Ähnliche Beschädigungen können aus der Anzeige statischer Bilder entstehen, wenn das Videospiel vorübergehend unterbrochen wird (Pause). Lesen Sie im Benutzerhandbuch Ihres Fernsehgeräts nach, ob es für Videospiele geeignet ist. Falls Sie die benötigten Informationen darin nicht finden, wenden Sie sich an den Händler, bei dem Sie das Gerät erworben haben bzw. an den Hersteller.

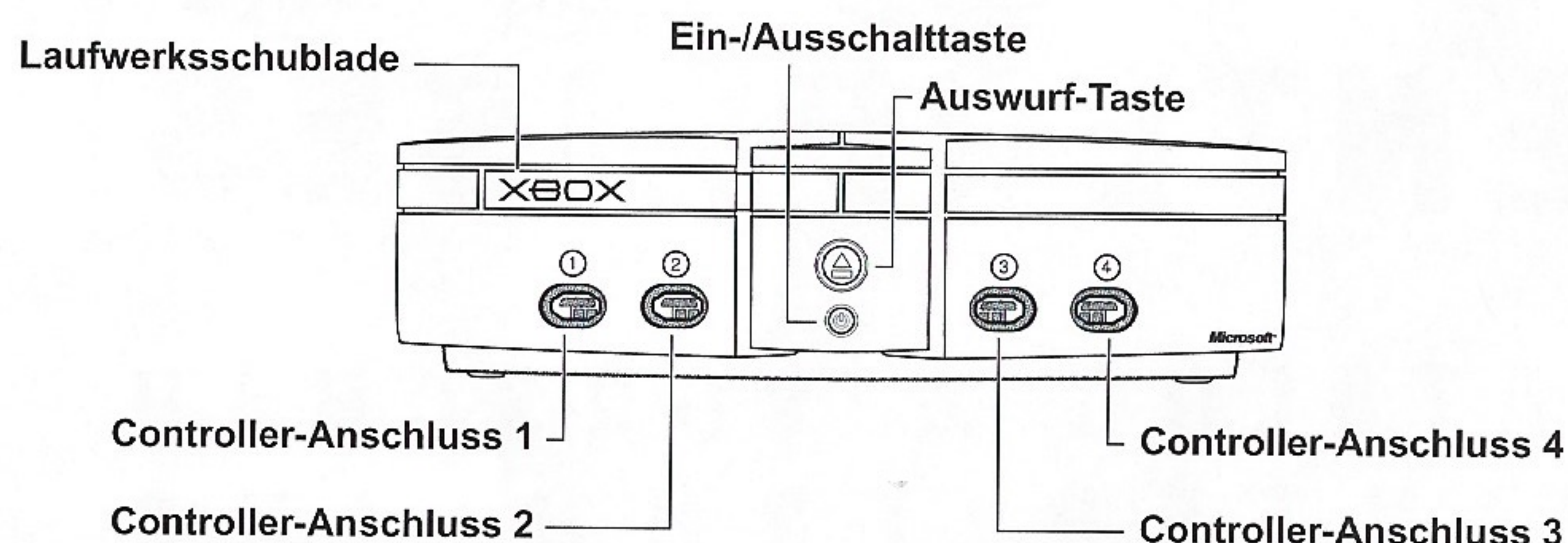
VALIANT VIDEO ENTERPRISES

KATALOG & VORSCHAU WINTER/FRÜHLING

SO GEHT´S LOS

BENUTZEN DES XBOX-VIDEOSPIEL-SYSTEMS VON MICROSOFT

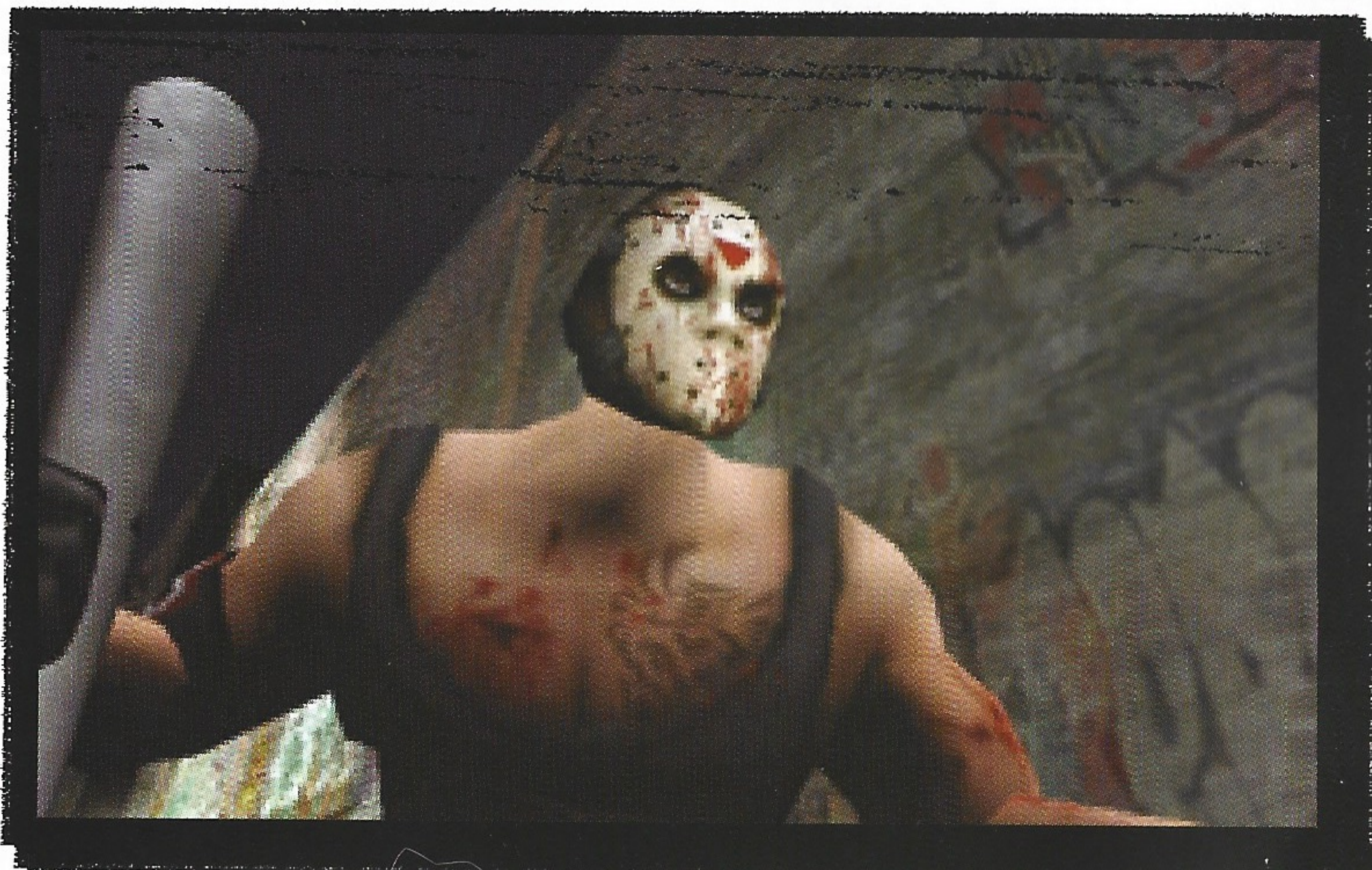
1. Richten Sie Ihr Xbox-Videospiel-System von Microsoft wie im Xbox-Handbuch beschrieben ein.
2. Drücken Sie die Ein-/Ausschalttaste, daraufhin leuchtet die Statusanzeige auf.
3. Drücken Sie die Auswurf-Taste, damit sich die Laufwerksschublade öffnet.
4. Legen Sie die Manhunt-Spiel-DVD mit der bedruckten Seite nach oben und schließen Sie die Laufwerksschublade.
5. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm und benutzen Sie dieses Handbuch für mehr Informationen über das Spielen von Manhunt.



VERMEIDEN VON BESCHÄDIGUNGEN DER SPIEL-DVD ODER DER LAUFWERKSSCHUBLADE

Um Beschädigungen der SPIEL-DVD oder der Laufwerksschublade zu vermeiden:

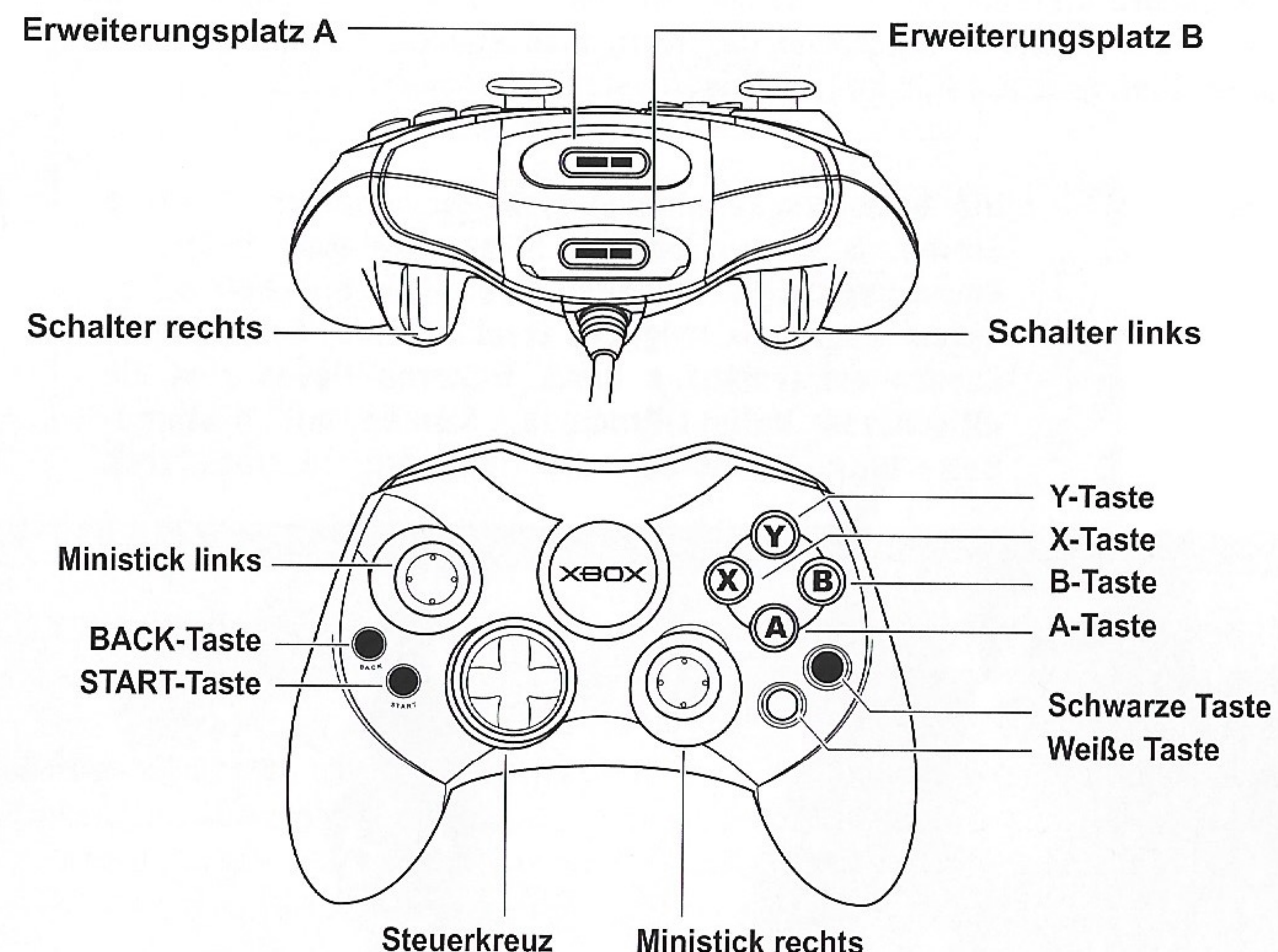
- legen Sie bitter nur mit der Xbox kompatible DVDs in die Laufwerks-schublade ein.
- benutzen Sie bitte niemals DVDs mit seltsamen Formen, wie zum Beispiel stern- oder herzförmige DVDs.
- lassen Sie bitte keine DVD für einen längeren Zeitraum in der Xbox-Konsole, wenn Sie sie nicht benutzen.
- bewegen Sie bitte nicht die Xbox-Konsole, während sie eingeschaltet und eine DVD eingelegt ist.



SPIELBEGINN

BENUTZEN DES XBOX CONTROLLERS

1. Schließen Sie den Xbox Controller an einen der Controller-Anschlüsse (1 – 4) der Xbox-Konsole an.
2. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm und werfen Sie einen Blick auf Seite 4 und auf die Rückseite dieses Handbuchs, um mehr über die Nutzung des Xbox Controllers in Mafia zu erfahren.



STANDARDBELEGUNG	AKTION
Ⓐ-Taste	Leichter Angriff, Waffe abfeuern, Köder werfen, Exekutieren, Schlag
Ⓧ-Taste	Starker Angriff, Waffe nachladen, Köder werfen, Exekutieren, Schlag
Ⓨ-Taste	Aktionstaste
Ⓑ-Taste	Waffe wechseln, Waffe austauschen
Ministick links	Bewegen
Schalter links	Zielen
Weiße Taste	Seitwärts nach links bewegen
Ministick rechts	Freier Blick, Ziele wechseln: links/rechts
Schalter rechts	Sprinten
Schwarze Taste	Seitwärts nach rechts bewegen
Ministick rechts klicken	Nach hinten sehen, freier Blick während des Zielens
Schalter links + Schalter rechts	Schnelle 180-Grad-Wende
Steuerkreuz links	Nach links blicken
Steuerkreuz rechts	Nach rechts blicken
START -Taste	Pause/Menü

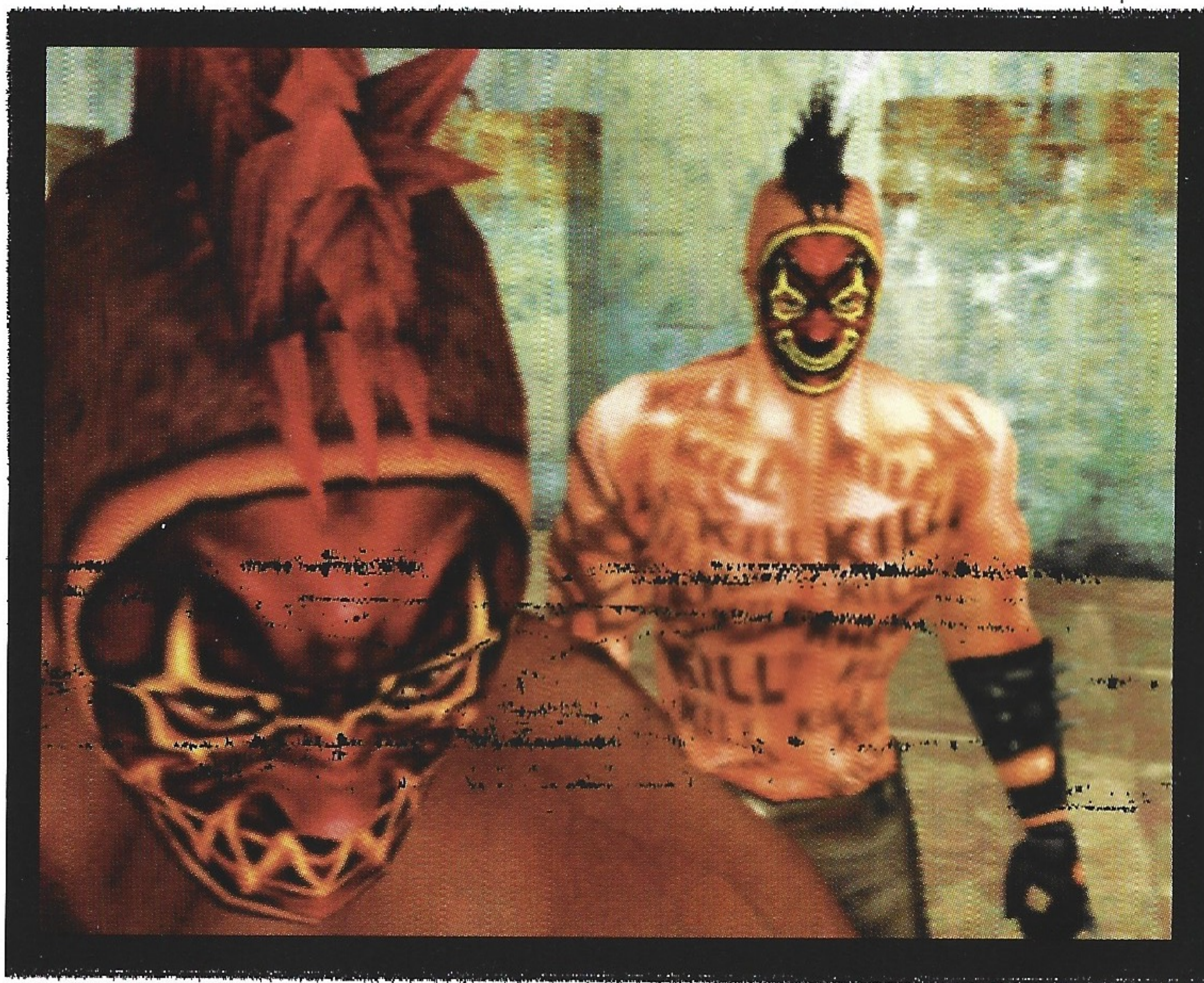
EINSTUFUNG

WIE VIEL HÄLTST DU AUS?

Beachte, dass wir eine Unterscheidung zwischen Fetisch- und Hardcore-Szenen getroffen haben. Halte dich an Fetisch, bis du sicher bist, dass du mit Hardcore klarkommst. Alle Szenen wurden in Carcer City aufgenommen; sie wird zur Schläger-Hauptstadt der Welt, also erwarte nur die allerbeste Qualität (bei Valiant gibt's keine billigen ostasiatischen Imitate).

★★★★★
★★★★
★★★
★★
★

Die Bewertungen sind einfach zu verstehen, 1 bis 5 Sterne, 5 ist am besten. Filme, die eine 5-Sterne-Bewertung haben, enthalten einen Haufen Gewalt auf so engem Raum wie möglich: Erschütternde, knüppelharte Szenen am laufenden Band. 5-Sterne-Videos sind die ultimativen Valiant-Produkte, Szenen mit 5-Sterne-Bewertung schalten die meisten Extras frei.

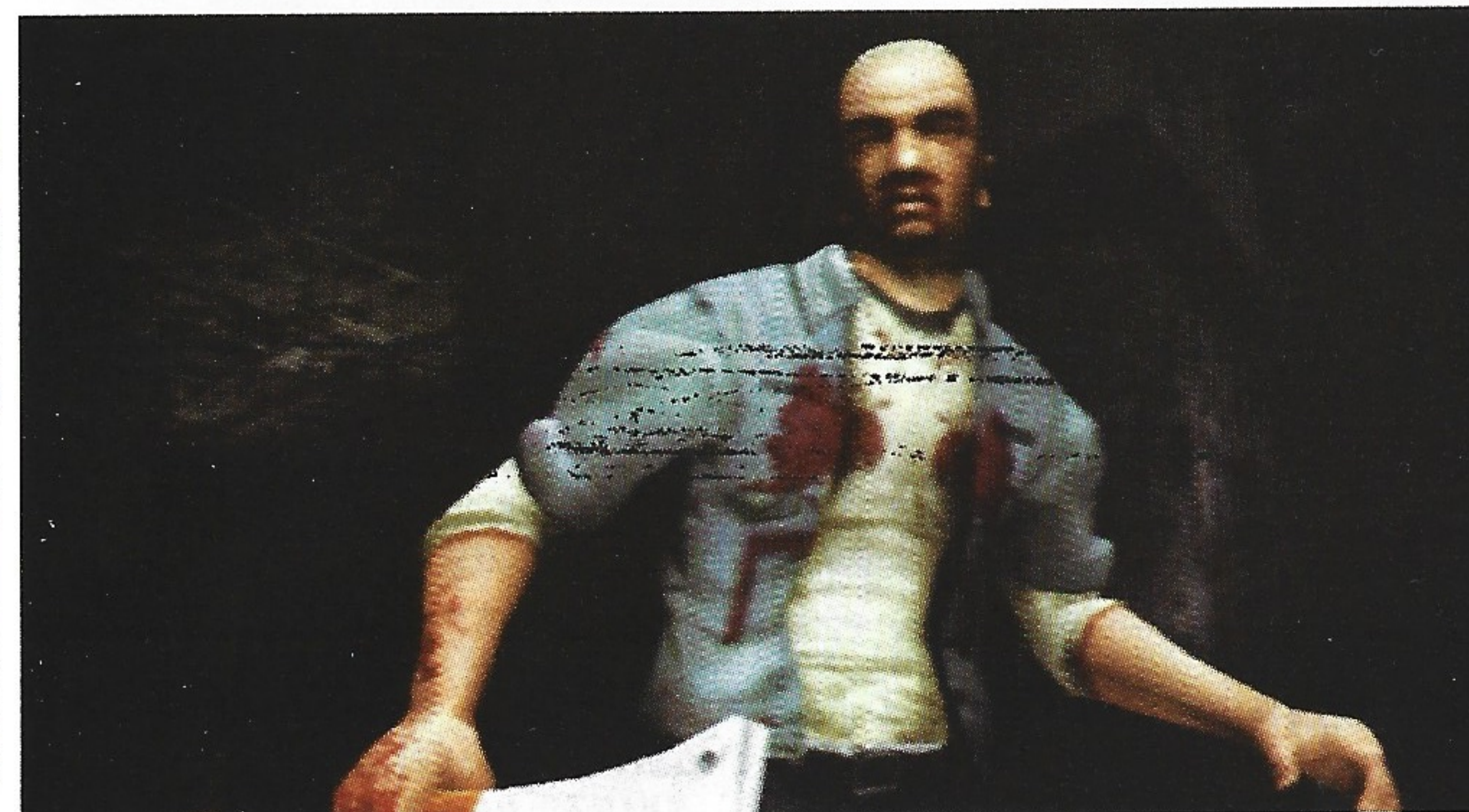


(a) Abbildung 10. Ort der Aufnahme unbekannt



VIDEOS VOM REGISSEUR LIONEL STARKWEATHER

„WIEDERGEBOREN“



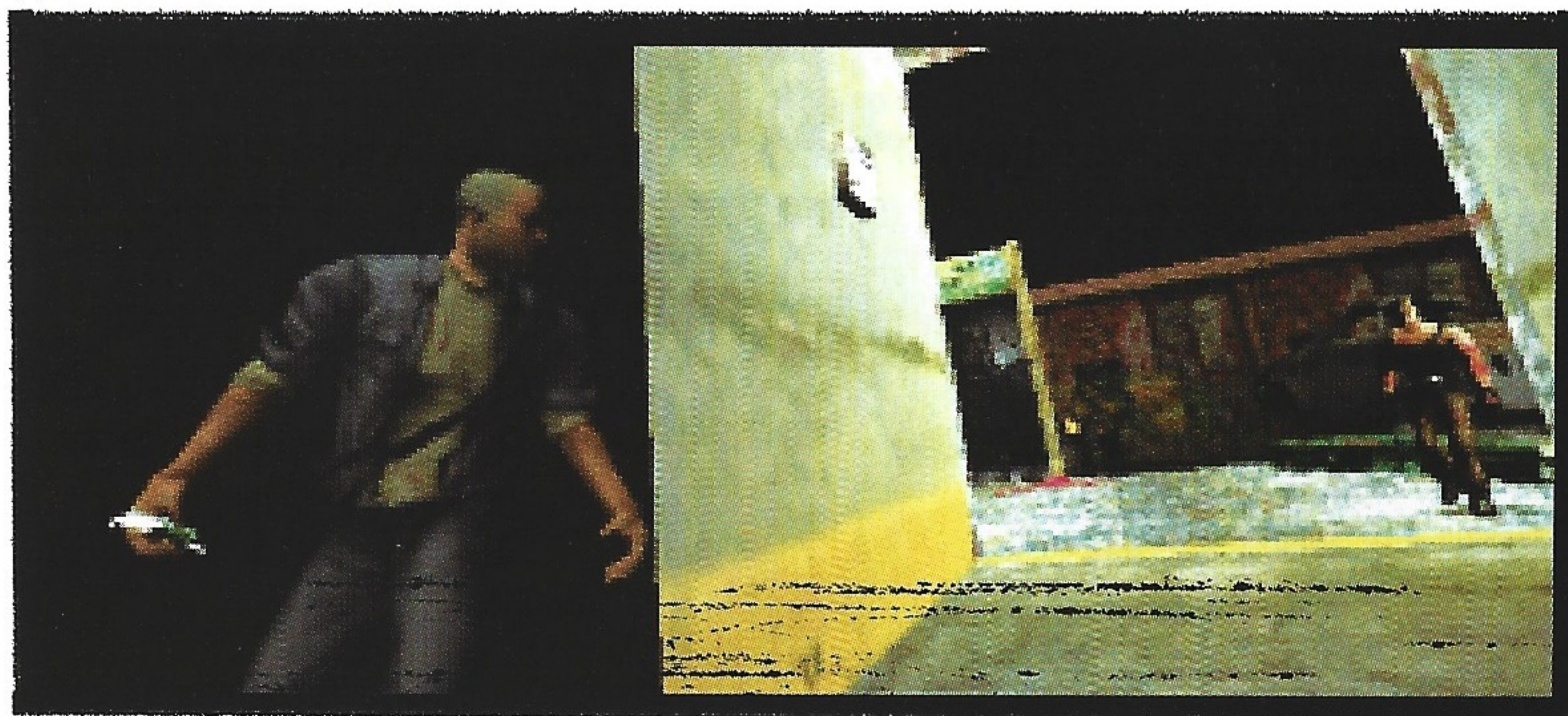
Das neue Talent JAMES EARL CASH spielt die Hauptrolle in STARKWEATHERS „WIEDERGEBOREN“, in welchem unser Held von den Toten zurückkehrt. Die Öffentlichkeit hat nichts gemerkt, aber dank des korrupten Personals in der Anstalt, war CASHS Exekution nur eine List. Die „letale Injektion“, die er verabreicht bekam, enthielt nur ein starkes Beruhigungsmittel. In einer der ersten Szenen wacht CASH aus seinem Schlaf auf und findet sich in einem abgeschlossenen Raum wieder. Über die Gegensprechanlage instruiert ihn STARKWEATHER, den Ohrhörer anzulegen und sagt folgendes zu ihm: „Jetzt kannst nur du mich hören. Und anders wirst du es auch gar nicht wollen, denn nur mit meiner Hilfe kommst du hier raus. Tu genau, was ich sage, dann verspreche ich dir, dass das hier vorbei sein wird, bevor die Nacht um ist.” In der nächsten Szene sehen wir CASH in einem verlassenen Teil von Carcer City, dessen Straßen von einer Bande (THE HOODS) regiert werden, die von Starkweather beauftragt wurde, CASH zu jagen. In dieser Nacht heißt es: „Töten oder getötet werden!” - sehr zur Freude des Regisseurs ... STARKWEATHER. Das ist die erste Szene aus der STARKWEATHER-Kollektion, definitiv ein Muss für jeden Fan.

★★★★!
- Subterranean Film Weekly

☐ VHS oder DVD ☐
JETZT BESTELLEN: 25 $

SZENEN

„WEISSER ABSCHAUM”



In STARKWEATHERS vierter Produktion seit dem unglücklichen Vorfall, der seine Hollywood-Karriere beendete, sehen wir, wie der aufkommende Star JAMES EARL CASH auf einer verlassenen Müllhalde abgesetzt wird. Er wird mit einer neuen Bande konfrontiert, die sich „SKINZ” nennt. Die SKINZ sind gefährlicher und gewalttätiger als jede Gang, mit der CASH es bisher zu tun hatte. Die Regeln sind einfach, er muss Starkweathers Anweisungen folgen, unterwegs ein paar Jäger fertig machen und vor allem ... am Leben bleiben! Das ist leichter gesagt, als getan ... besonders, wenn vier SKINZ mit Metall-Baseballschlägern hinter ihm her sind.

★★★★★!

☐ VHS oder DVD ☐
JETZT BESTELLEN: 25 $



„PLEITE”

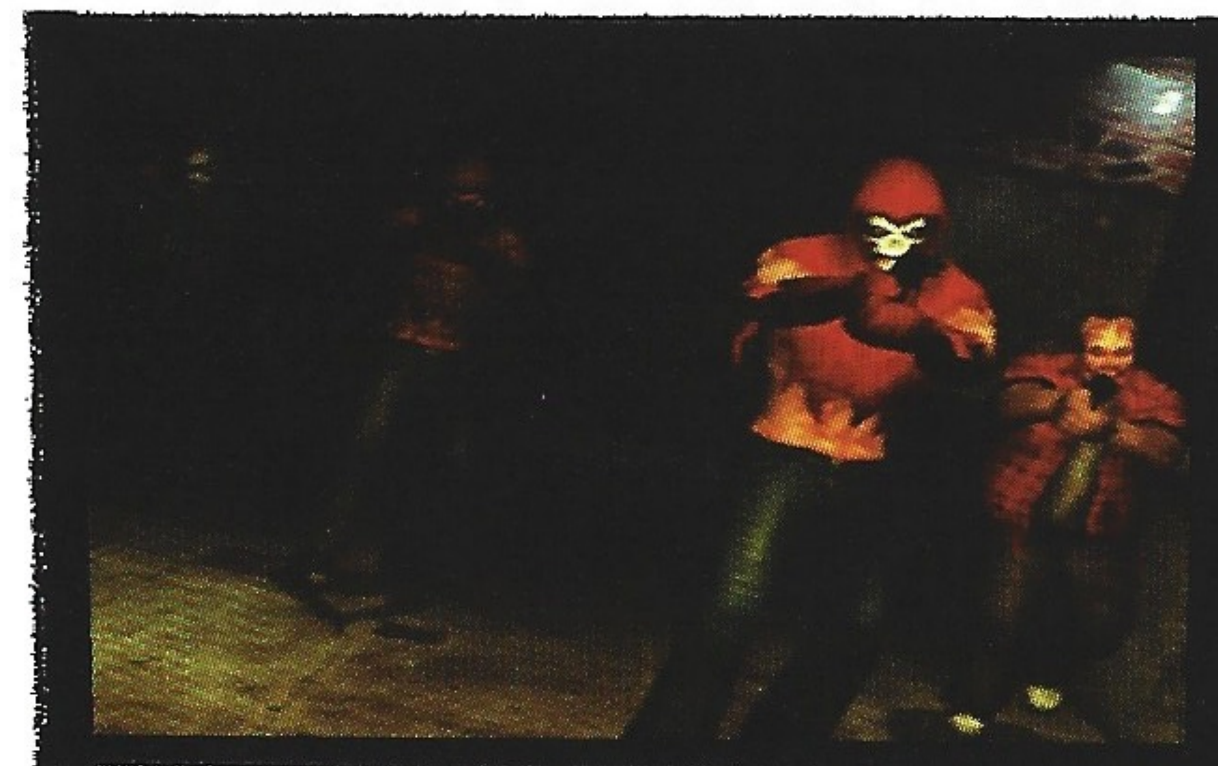
HAUPTROLLE: JAMES EARL CASH
In STARKWEATHERS klassischer Spannungs-Szene „PLEITE” wird es für Cash noch etwas lebendiger. Die Szene spielt in einem verlassenen Zoo, wo STARKWEATHERS Handlanger ... die „WARDOGS”, die Aufgabe erhalten, CASH zu töten. *** BEINHALTET EINE SCHOCKIERENDE WENDUNG, DIESE SZENE IST EIN MUSS FÜR DEINE SAMMLUNG ...

★★★★!
„Hurts so good“

☐ VHS oder DVD ☐
JETZT BESTELLEN: 25 $

NEU VON
STARKWEATHER FILMS

„ANSICHTEN DER UNSCHULD”



Diese Szene spielt in einem seit langem leer stehenden Einkaufszentrum. JAMES EARL CASH sieht sich einer gemeingefährlichen und ruchlosen Bande von Jägern gegenüber ... die ”INNOCENTZ”. Einzelheiten sind über sie nicht bekannt, außer das STARKWEATHER sie in der Gegend von East Los Albos aufgegabelt hat. In „Ansichten der Unschuld”, weist STARKWEATHER CASH an, „Botengänge” um das Zentrum herum auszuführen, während er gegen die Innocentz kämpfen muss. Mit diesem großen Werk der Filmkunst hat STARKWEATHER sich mal wieder selbst übertroffen, um den Zuschauern die bestmögliche Unterhaltung zu bieten.

UM ZEUGE DIESER SPEKTAKULÄREN SZENE ZU WERDEN, BESTELLE NOCH HEUTE DEIN EXEMPLAR.

★★★★★!

☐ VHS oder DVD ☐
JETZT BESTELLEN: 25 $



ANGEBOT!!!

KATALOG ENTHÄLT NUR AUSZÜGE. FÜR EINE VOLLSTÄNDIGE AUFSTELLUNG, LOG DICH IN DIE MITGLIEDER-ABTEILUNG VON WWW.VALIANT-ENT.TV EIN.

Piggsys größte Hits ★★★★★!
Piggsys Pleiten, Pech und Pannen ★★★★★!
Knall' die Skinz ★★★★★!
Spiel “Ramirez Sez”
Der Penner, der zuviel wusste
Wer hat die Wardogs losgelassen?
Skinz-Skillz: Taktik 101 ★★★★★!

JETZT BESTELLEN!

valiant video enterprises
www.valiant-ent.tv

JETZT BESTELLEN!

Tief unten bei den weißen Karnickeln ★★★★★!
Starkweathers Ladestock-Rodeo
Hoods übernehmen Carcer ★★★★★!
CCPD-Prügel auf Video
Wardogs: Ungelüftete Geheimnisse
Starkweather: Hinter den Kulissen
Abschaumschläger ★★★★★!
Der Carcer-Kerker-Blues
Hier, Bunny Bunny Bunny ★★★★★!

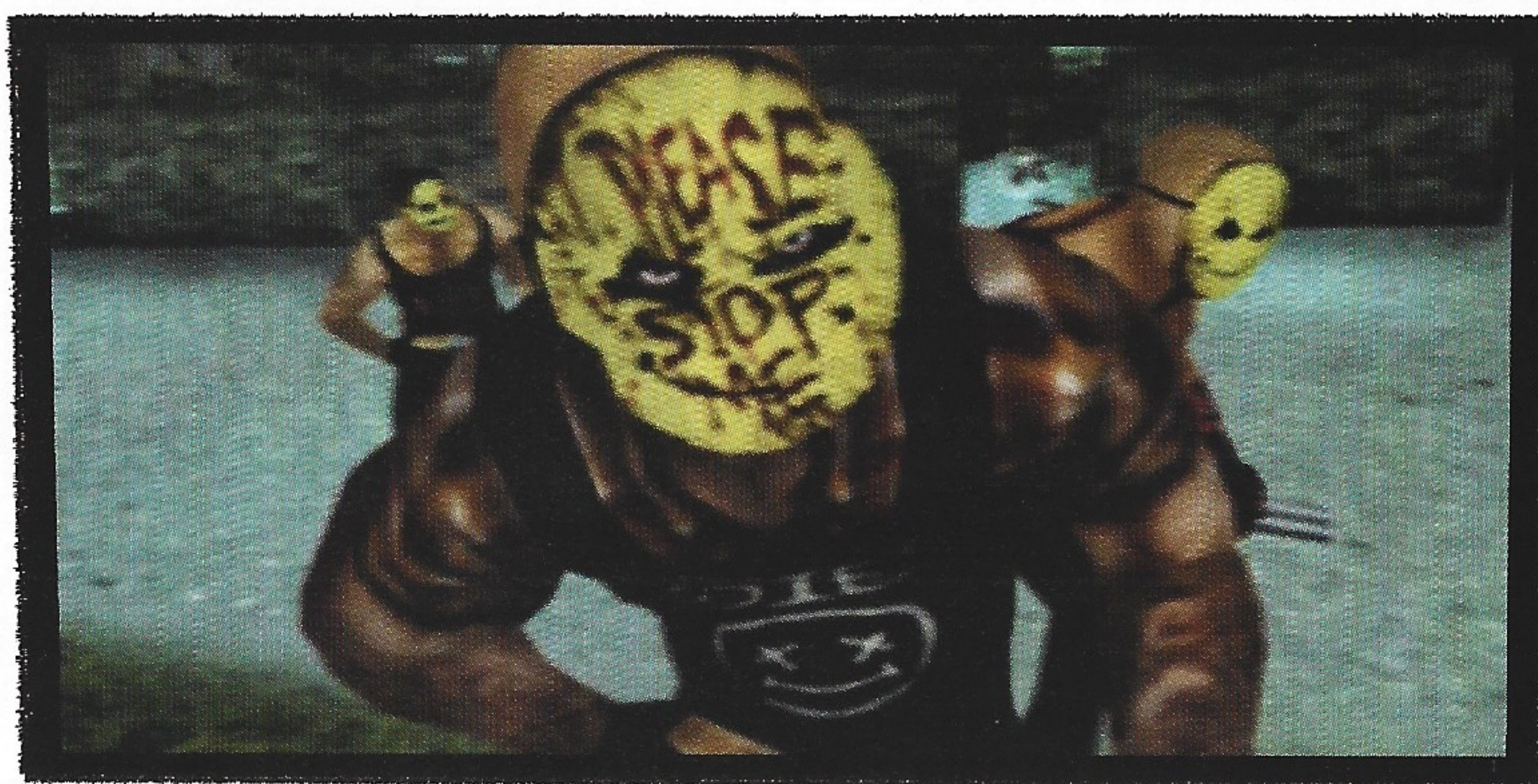
www.valiant-ent.tv

STARKWEATHER FILMS
MIDNITE MADNESS SPECIALS:

„RACHEN DES WAHNSINNS"

Was würde besser zu einem STARKWEATHER-Film passen, als eine Irrenanstalt als Schauplatz. In „Rachen des Wahnsinns", wird JAMES EARL CASH mit einer neuen Generation von Jägern konfrontiert! Bekannt als die „SMILEYS" wandeln diese perversen Irren nicht nur am Rande des Wahnsinns ... fügt man dieser Mischung noch Feuerwaffen hinzu, hat man das perfekte Rezept für wirklich tolles Material. Die Handlung dieser Szene ist recht simpel ... Wenn CASH tut, was STARKWEATHER sagt, bleibt er vielleicht bei Verstand und möglicherweise sogar am Leben.

EINE KOMBINATION AUS ECHT GUTEM ACTION-MATERIAL MIT EINER PRISE WAHNSINN MACHT DIESE SZENE ZU EINER VON STARKWEATHERS BESTEN.





„Erklärt sich eigentlich von selbst ..."

☐ VHS or DVD ☐
ORDER NOW $25



EX-NAVY-SEAL UND WARDOG - Du suchst nach dem ultimativen Personenschützer? Dann brauchst du nicht weitersuchen. Ich bin ein Ex-Navy-Seal und wichtiges Mitglied der Wardogs. Du hast mich vielleicht in Mr. Starkweathers „Ursachen der Gewalt" gesehen. Ich bin im Umgang mit jeder Waffenart geübt und spezialisiert auf Nahkampf ohne Waffen. Ich habe bereits für Kunden aus der ganzen Welt gearbeitet, sie waren alle 100 % zufrieden. Wenn deine Feinde dich mit körperlicher Gewalt bedrohen, ruf nicht die Polizei ... die können eh nichts machen. Hinterlass einfach eine Nachricht, du wirst es nicht bereuen.
MESSAGE-BOX 381

AUFTRAGS-VIDEOS

Halte wertvolle Erinnerungen für immer fest, mit einem Auftrags-Video von Valiant. Für den richtigen Preis kann jeder Traum wahr werden. Wenn du Interesse an diesem Non-Plus-Ultra in Sachen Kundendienst hast, kontaktiere Mr. Nasty direkt. Die Foren unter www.valiant-ent.tv sind in der Regel dafür der beste Weg. Wie immer, bitte nur ernsthafte Anfragen. Dieses Angebot gilt nicht für Angehörige der Strafverfolgungsbehörden oder ihrer nahen Verwandten.





EX-NSA-GEHEIMDIENSTLER UND CERBERUS:
Du hast noch nie von dem Laden gehört, zu dem ich gehört habe und das willst du auch nicht. Verlass' dich darauf... wenn ein Problem mit Gewalt gelöst werden muss, bin ich der, den du suchst. Meine erstklassigen Dienste erfordern allerdings auch erstklassige Bezahlung. Nur ernsthafte Anfragen. MESSAGE BOX 247

OFFIZIELLE JÄGER-WAFFEN

VALIANT VIDEO ENTERPRISES bietet nun originale und nachgebaute Exemplare jener Waffen zum Kauf an, die von den Jägern in STARKWEATHERS Produktionen verwendet werden. Beachte, dass die Waffen nur unseren Mitgliedern angeboten und per Valiant-Video-Enterprises-Kurier geliefert werden. FÜR BESTELLUNGEN RUF AN UNTER: MESSAGE-BOX 606



DRAHT: Wird verwendet, um Gegner zu erwürgen, still und sehr tödlich. Diese Waffe sieht man in jedem von Starkweathers Filmen. Eine einfache Art zu töten, die Waffe besteht aus zwei Griffen, die durch einen rasiermesserscharfen Draht verbunden sind. Man verwendet ihn, indem man sich von hinten anschleicht, dem Opfer den Draht über den Kopf wirft und um den Hals zieht. Eins ist sicher: Der Draht wird deinen Gegnern den Atem rauben. **Hol dir diese typische Waffe, die in jedem von Starkweathers Filmen zu sehen ist. - 75 $**

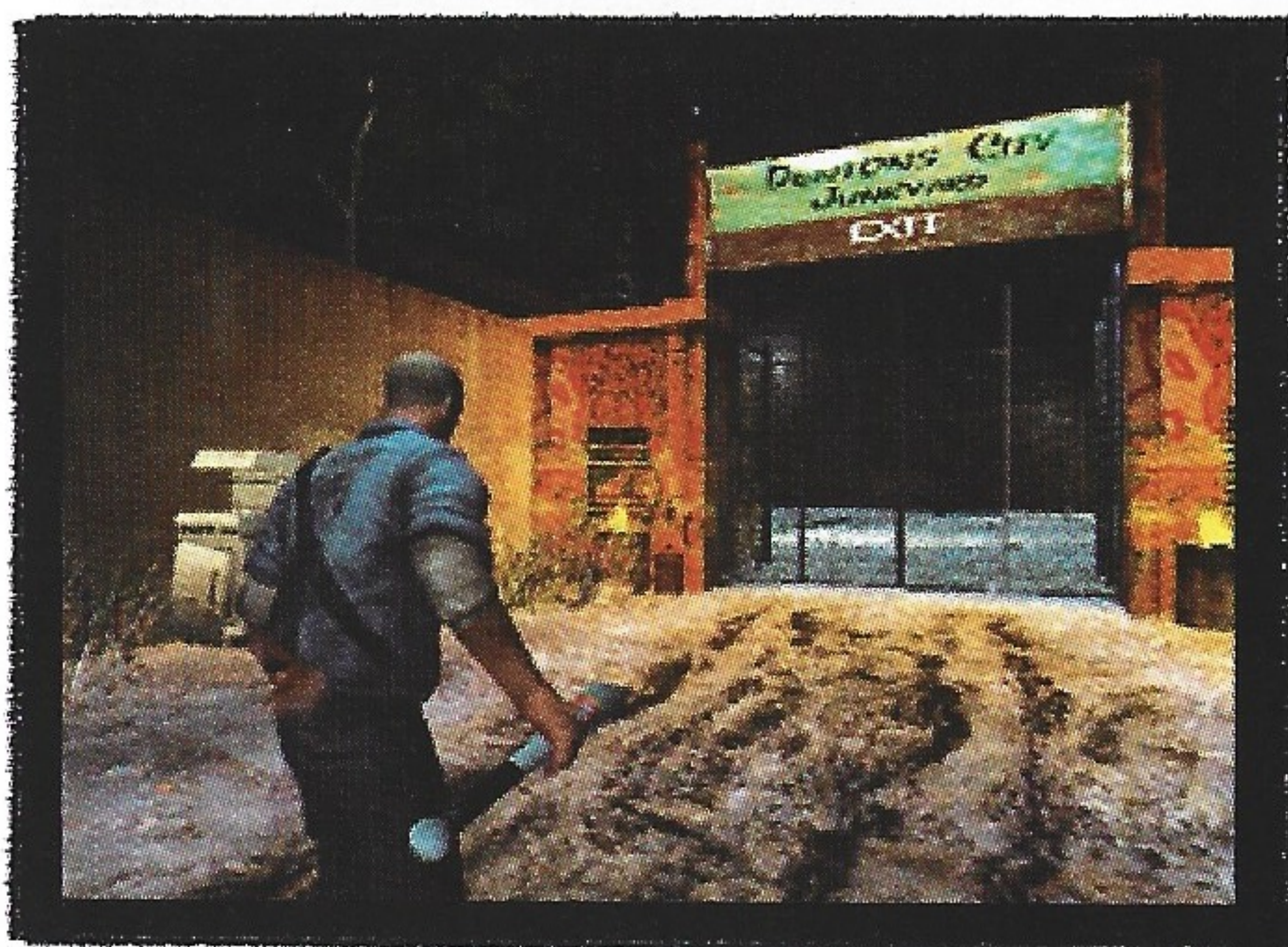


GLASSCHERBE: Wenn du ein Opfer siehst und keine Waffen mit dir führst, musst du erfinderisch werden. Mit schneller Reaktion und ruhiger Hand wird aus einem Stück Glas im Handumdrehen eine gefährliche Waffe, die eine Portion Schärfe in das Jägerleben bringt. **Diese hier sind Originale, die in vielen von Starkweathers Spezialitäten verwendet wurden. - 34 $**

PLASTIKTÜTE: Für dich ist es ein alltäglicher Haushaltsgegenstand, man kauft damit ein, aber für einen abgehärteten Jäger ist es eine weitere Waffe. Die Plastiktüte hat großes Potential, wenn es darum geht, lautlos mit dem Feind fertig zu werden. **Die offiziellen Starkweather-Tüten sind nun erhältlich, hol dir deine noch heute, zu einem unglaublichen Preis. - 15 $/pro St. oder 3 für 30 $**



Nahkampf-Waffen



METALL-SCHLÄGER: Er ist zwar in der Welt des professionellen Baseball illegal, aber das spielt keine Rolle, wenn es um Starkweather-Produktionen geht. Wie in „Weißer Abschaum” zu sehen war, sind die Skinz mit Metall-Baseballschlägern ausgestattet. Diese fügen jedem, der ihnen über den Weg läuft, enormen Schaden zu. **Jetzt erhältlich!!! - 200 $**

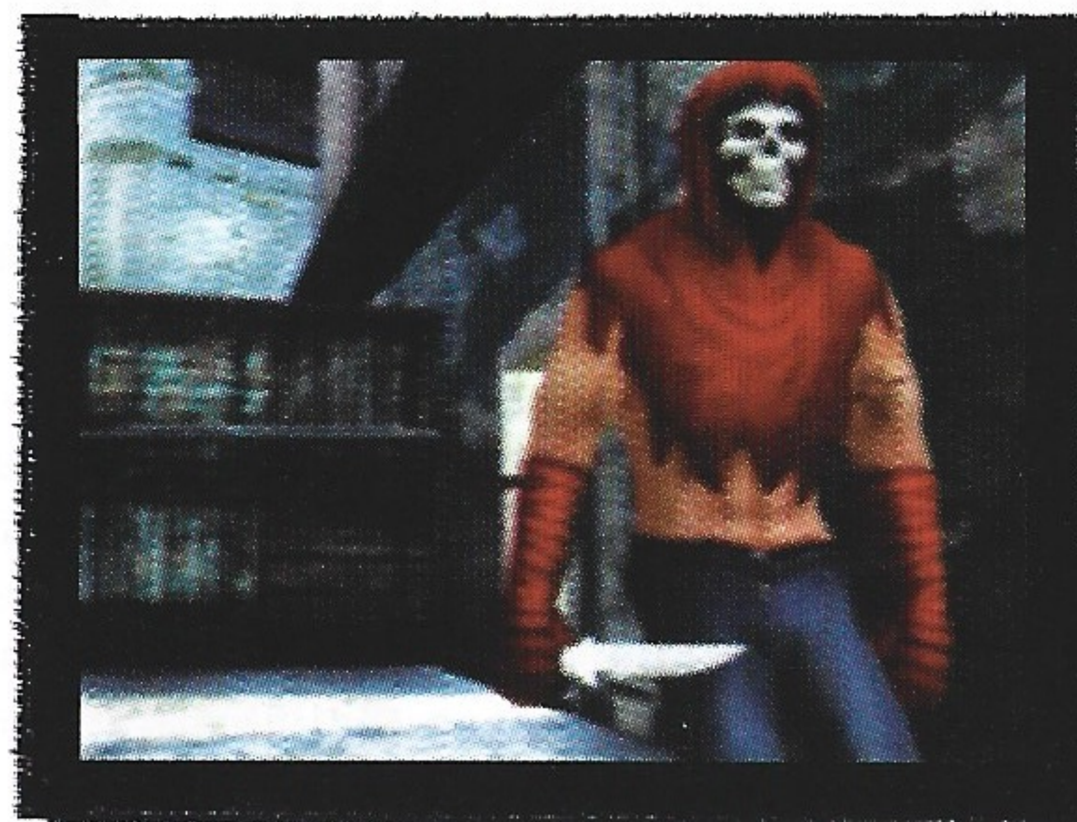




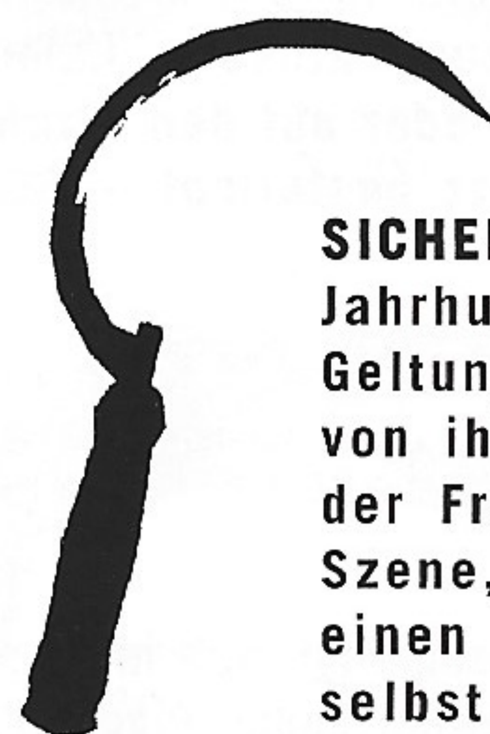
HOLZ-SCHLÄGER: Kann man für mehr verwenden als nur für Sport, diese Waffe ist das bevorzugte Werkzeug der „Hoods“. Zwei Schläge auf den Kopf und er ist draußen! Dies sind die Schläger, die in Starkweathers Filmen verwendet wurden – handsigniert vom entsprechenden Jäger! **Wenn du Glück hast, kriegst du vielleicht sogar einen, der noch warm ist. - 150 $**



TOTSCHLÄGER: Die offizielle Waffe des CCPD (Carcer City Police Department). Egal, ob es gilt, eine Horde aufgebrachter Demonstranten zu bändigen oder eine routinemäßige Verkehrskontrolle durchzuführen - die Polizisten aus Carcer City geizen nicht mit dem Einsatz des Totschlägers. Schau dir die Sequenz „Berichterstattung” an, um zu sehen, wie echte Profis mit dieser Waffe umgehen. Nenne jetzt einen original Totschläger von der Carcer City Police dein Eigen ... **Nur für unsere Mitglieder erhältlich. - 150 $**



MESSER: Zurück zu den Grundlagen. In Nahkampfsituationen ist ein Messer immer nützlich, ob für einen offenen Angriff, oder einen heimtückischen Überfall. Das hier sind genaue Nachbildungen der Messer, die in Starkweathers Szenen zu sehen sind. Handgemacht und mit einer Seriennummer versehen, sind diese Messer nur für unsere Mitglieder erhältlich. **Diese Waffe macht sich in jedermanns Sammlung gut. - 150 $**



SICHEL: Starkweather verhilft dieser Waffe des 18. Jahrhunderts in seinem Film „Trunkenheit am Steuer” zu neuer Geltung. Sie ist die bevorzugte Waffe der „Innocentz”, und wird von ihnen auf die selbe Art und Weise verwendet, wie das in der Französischen Revolution üblich war ... grotesk. In einer Szene, erledigt unser „Held”, der berüchtigte James Earl Cash, einen der Innocentz, schnappt sich seine Sichel und spielt selbst den Sensenmann. **Ein wundervolles Sammlerstück für jeden Waffenfreak ... ein absolutes Muss für jeden Sammler. - 300 $**

OFFIZIELLE JÄGER-WAFFEN



HACKBEIL: Die bevorzugte Waffe der „Smileys"! Dieses handliche Werkzeug ist darauf ausgelegt, mit einer einzigen Handbewegung ein saftiges Steak aus der Rinderhüfte zu säbeln. Wie man in den Aufzeichnungen sehen kann, ist Starkweathers wichtigster Mann, James Earl Cash auch ein Fan des Hackbeils. Gegner, die er mit dem Beil überrascht, dürfen erfahren, wie sich ein Truthahn an Erntedank fühlt. Dieses Werkzeug ist doppelt einsetzbar, in der Küche, oder auf den Straßen von Carcer City. Das macht es zu den nützlichsten Werkzeugen, die wir unseren Mitgliedern anbieten. **Bestell dein Exemplar noch heute und wir packen dir einen Schleifstein dazu.** - 100 $



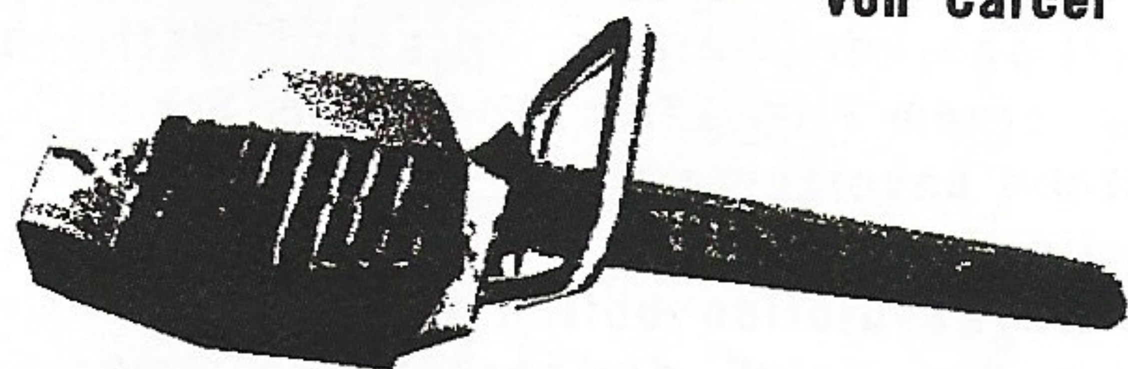
HANDAXT: Dank Starkweather wieder in Mode. Diese mittelalterliche Waffe wird häufig von den Innocentz benutzt. Die Handaxt ist eine verheerende Waffe. **Hol dir eine!** - 124 $

MACHETE: Ursprünglich entwickelt, um durch üppige Vegetation und Unterholz zu schneiden, macht sich diese Gerät auch als Offensiv-Waffe sehr gut. Dies ist die Lieblingswaffe der Wardogs, die damit schlimme Verletzungen verursachen, wie man in „Ursachen der Gewalt" sehen kann. **Bestelle sofort und du bekommst gratis eine Scheide dazu. – 354 $**





HAMMER: Ideal zum Heimwerken und besonders nützlich für das Zimmern schicker Särge. Und die Nachfrage bei den Grabmöbeln kann man mit dieser nützlichen Waffe auch prima erhöhen. Aus rostfreiem Stahl. Dieses tödliche Werkzeug kann den ultimativen Kopfschmerz hervorrufen. Die hier angebotenen Hämmer sind die Originale, die in Starkweathers „ZEIT ABSITZEN" zum Einsatz kamen. **Nützlich, ob zuhause oder auf den Straßen von Carcer City. Jetzt bestellen! – 60 $**



KETTENSÄGE: Die Erkennungswaffe von Piggsy. Dieses Werkzeug sägt sich nicht nur durch die dicksten Baumstämme wie durch Butter. Und das, obwohl Sadist Piggsy das Sägeblatt absichtlich stumpf hält. Diese Kettensägen-Sonderedition trägt Piggsys Autogramm ... ein X, auf das Sägeblatt gemalt, ganz klar ein Sammlerstück. **Begrenzte Stückzahl, also schnell handeln! - 500 $ (Ohrenschützer separat erhältlich)**

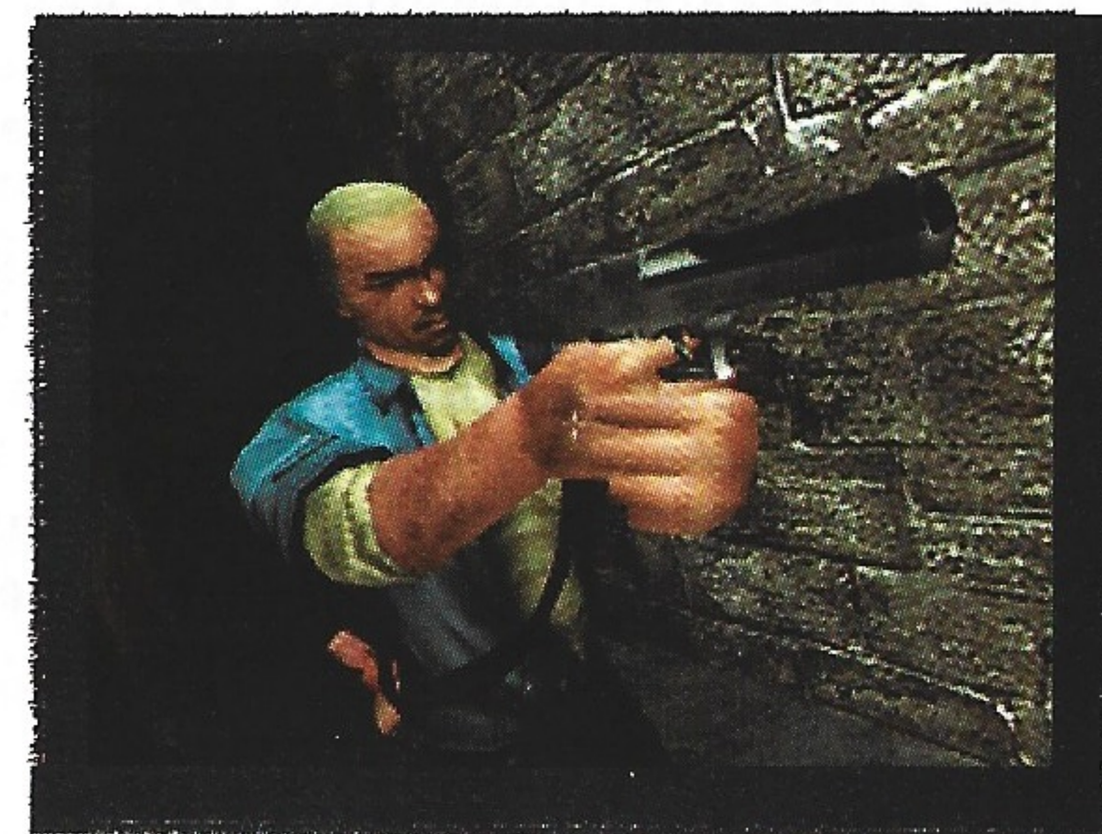
Feuerwaffen



.38-REVOLVER: Wurde ursprünglich für die uniformierten Ordnungskräfte entwickelt. Diese Waffe wird seit dem Überfall auf den Waffenkonvoi der Polizei aber auch auf dem Schwarzmarkt gehandelt. Starkweather hat in vielen seiner Filme die Jäger mit diesem Waffentyp ausgestattet. **Als besonderes Angebot für unsere Mitglieder, haben wir diese Waffen vom selben Ausrüster bezogen, der auch Starkweathers Jäger versorgt. Bestellen solange der Vorrat reicht!** - **500 $** (keine Seriennummer)

Länge: 191 mm / Lauf: 76 mm
Gewicht: 694 g / Kapazität: 6

AVENGER-FORCE-.50: Die neueste Version dieser Waffe, die vom CCPD verwendet wird, nimmt .50-Kaliber-Geschosse auf, die genügend Kraft haben, um einen rasenden Bullen aufzuhalten. Einige Jäger und fast alle Mitglieder der Cerberus sind mit dieser kraftvollen Waffe ausgestattet. **Die Avenger ist mindestens genauso gefährlich, wie die Leute die sie mit sich führen.** - **1200 $** (keine Seriennummer)

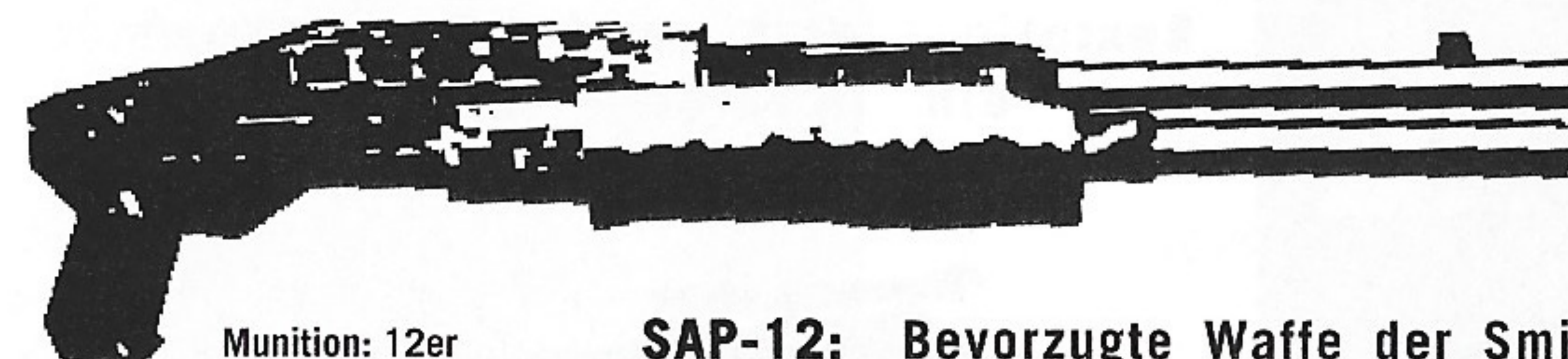


Munition: .50 / Länge: 267 mm / Lauf: 152 mm / Gewicht: 2050 g / Kapazität: 9



Munition: .40
Länge: 185 mm
Lauf: 114 mm
Gewicht: 645 g
Kapazität: 15

GS MODELL 23: Starkweathers persönliche Henker, die Cerberus und auch die Carcer-City-Swat-Teams tragen das Modell 23. Diese potente Waffe hat eine für halbautomatische Waffen unglaubliche Feuerrate. **Den ersten 10 Bestellungen legen wir ein Etui aus rostfreiem Stahl bei ... also gleich bestellen!** - **700 $** (keine Seriennummer)



Munition: 12er
Länge: 1041 mm
Lauf: 546 mm
Gewicht: 4,4 kg
Kapazität: 8

SAP-12: Bevorzugte Waffe der Smileys, die SAP bietet für ihre Waffengattung sehr kurze Nachladezeiten und geschmeidiges Handling. Jetzt bestellen und du erhältst kostenlos einen Tragegurt, mit dem du deine Waffe halftern kannst, dazu. - **1,800 $** (keine Seriennummer)

OFFIZIELLE JÄGER-WAFFEN: Feuerwaffen





Abgesägte 12er-Schrotflinte:

Munition: 12er
Länge: 531 mm
Lauf: 290 mm
Gewicht: 3,4 kg
Kapazität: 2

Eine abgesägte Schrotflinte hat den Zweck, die Streuung der Schrotkugeln zu erhöhen. Der Muskelprotz unter den Nahkampfwaffen. Die abgesägte 12er kann einen Mann mit einem einzigen Schuss von den Beinen reißen. Die Feuerkraft dieser Waffe ist buchstäblich „umwerfend“. Allerdings verringert sich die Wirkung drastisch, wenn das Ziel weiter als 5 m entfernt ist. Diese Waffe wird bevorzugt von den Skinz und Wardogs eingesetzt und kann bald in Starkweathers „Getrennt gehen sie unter” bewundert werden. Als besonderes Angebot bietet Valiant Video Enterprises unseren Mitgliedern die Original-Waffen aus dem Film an. **Diese ausgezeichneten Waffen sind nummeriert und von Starkweather persönlich signiert!!! Also Beeilung, der Vorrat ist STARK begrenzt. - 1000 $** (ohne Seriennummer)



SPAZ MARK 1: Das Carcer-City-Swat-Team ist mit dieser verheerenden Maschinenpistole ausgestattet. Die SPAZ MARK 1 ist für viele Waffenfreaks die Waffe der Wahl und besitzt enorme Feuerkraft. **Jetzt bestellen und du erhältst 500 Schuss kostenlos dazu! - 900 $** (keine Seriennummer)

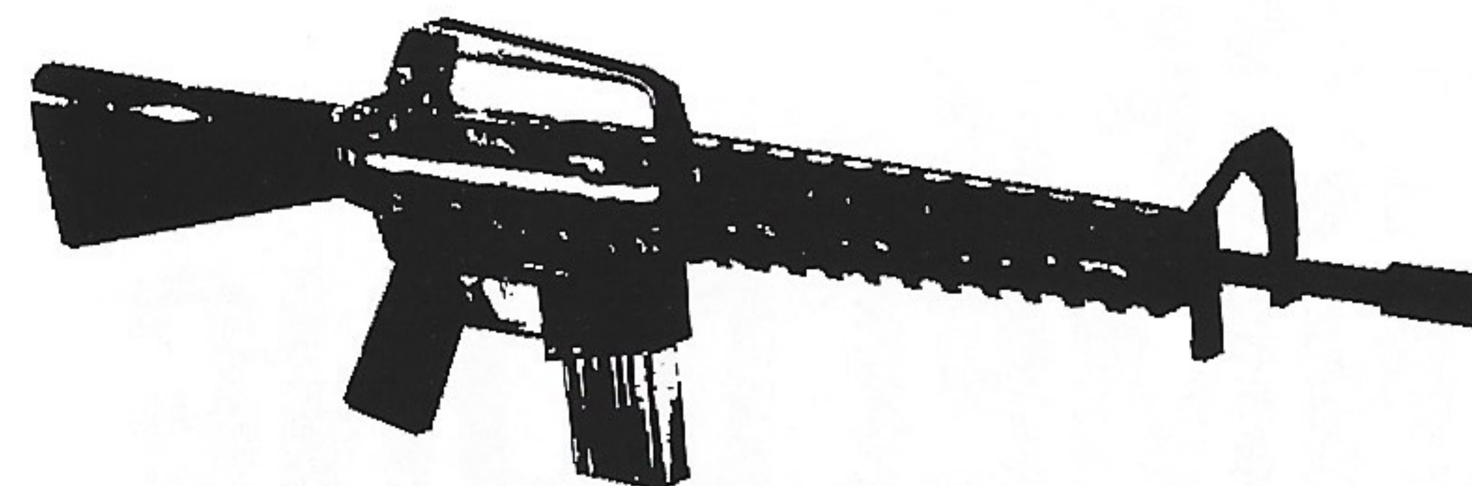
Munition: 9 mm / Länge: 640 mm / Lauf: 260 mm
Gewicht: 3,5 kg / Kapazität: 30 / Feuerrate: 600 Schuss/min



IDK TYPE 2 SNIPER: Wie in Starkweathers Produktionen zu sehen, ist die korrupte Polizei von Carcer City mit der IDK Typ 2 ausgestattet worden. Ein Muss für jeden Hardcore-Sammler. **Bestelle jetzt und du bekommst dazu ein Infrarot - Ziel - System. – 4000 $** (keine Seriennummer)



Munition: 7,62 x 51 mm / Länge: 1,165 m
Lauf: 586 mm / Gewicht: 5,55 kg
Kapazität: 6



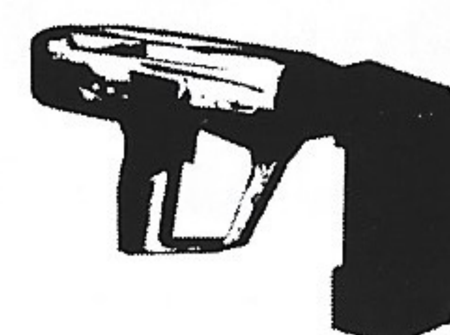
Munition: 5,56 x 45 mm
Länge: 990 mm
Lauf: 533 mm mit Mündungsfeuerdämpfer
Gewicht: 3,18 kg
Kapazität: 30
Feuerrate: 950 Schuss / min

DEFENDER MARK 1: Starkweathers persönliche Henker, die Cerberus, sind mit der Defender Mark 1 ausgestattet. Diese Waffen kann man zwischen Automatik, Drei-Schuss und Einzelschuss umschalten. **Den ersten 10 Bestellungen liegt ein Schalldämpfer (200 $ wert) als Bonus bei. – 3500 $** (keine Seriennummer)

BETÄUBUNGSGEWEHR: Die genaue Nachbildung der Gewehre, die von den Wardogs in Starkweathers „Ursachen der Gewalt” verwendet werden. Dieser Waffentyp wird von Zoowärtern und Tierärzten benutzt. Die Kaliber-.50-Pfeile sind mit starken Betäubungsmitteln befüllt. Die Dosierung reicht aus, um Primaten und kleinere Säugetiere zu betäuben. Menschen werden von dieser Dosis zeitweise bewegungsunfähig gemacht. Wird der Pfeil direkt in die Halsschlagader geschossen, kann er tödlich wirken. **Bestelle jetzt und du erhältst 50 Betäubungspfeile gratis dazu! - 1500 $** (keine Seriennummer)



Munition: Kaliber .50
Länge: 1,346 m
Lauf: 736 mm mit Mündungsfeuerdämpfer
Gewicht: 9,52 kg
Kapazität: 10



Munition: 4-Zoll-Nägel
Kapazität: 30

NAILGUN: Wie in „Getrieben von Hass” zu sehen war, ist die Feuerrate dieser Waffe überraschend hoch. Die Munition besteht aus rostfreien 4-Zoll-Stahlnägeln. Diese Waffe ist wirkungslos, wenn das Ziel weiter als 2 Meter entfernt ist. Ist die Distanz geringer, reichen in der Regel drei oder vier Schuss, um die Beute niederzustrecken. Diese Nailguns sind ab sofort für unsere Mitglieder erhältlich. **Jetzt bestellen und du erhältst zusätzlich 10 Packungen (30 St./Packung) rostfreie 4-Zoll-Nägel. - 225 $** (keine Serienummer)



Ⓐ-Taste	Leichter Angriff, Waffe abfeuern, Köder werfen, Exekutieren, Schlag
Ⓧ-Taste	Starker Angriff, Waffe nachladen, Köder werfen, Exekutieren, Schlag
Ⓑ-Taste	Waffe wechseln, Waffe austauschen
Schalter links	Zielen
Schalter links + Ministick rechts klicken	Freies Zielen



JÄGER-ANMELDUNG

Valiant-Entertainment-Jäger-Casting-Teilnahmekarte: Casting-Einladung oder Abschussliste? Nutze die Chance und sende die Karte ein. Melde doch einfach einen Freund an, aber gewöhne dich vorher an den Gedanken, dass er ein Ex-Freund werden könnte.

Name ______________________________

E-Mail ______________________________

Stadt ______________________________

Land ______________________________

TYPISCHE HANDLUNGEN VON STARKWEATHERS JÄGERN



INSANITY 101

Das hast du bestimmt schon mal gesehen: ein Gejagter hält an, fällt zu Boden und stammelt zusammenhangslos, fest davon überzeugt, in der Hölle gelandet zu sein. Es ist eine unserer Lieblingsarten, unsere Feinde abnippeln zu sehen.

Eine hohe Kunst, perfektioniert von: Innocentz



BRUTALE GANG-PRÜGEL

Von sechs weißen Glatzköpfen in die Ecke gedrängt, dann schnell und ohne Gnade mit Schlagwaffen niedergemacht. Galle, Gift und Boshaftigkeit spritzen von allen Seiten ein. Diese Situation lässt sich kaum mit einem netten Zusammentreffen verwechseln. Besonders viel Spaß macht der Anblick des Ärgers in den Gesichtern der Schläger, wenn sie merken, dass ihr Opfer zu schnell das Bewusstsein verloren hat.

Niemand kann es besser als: die Skinz



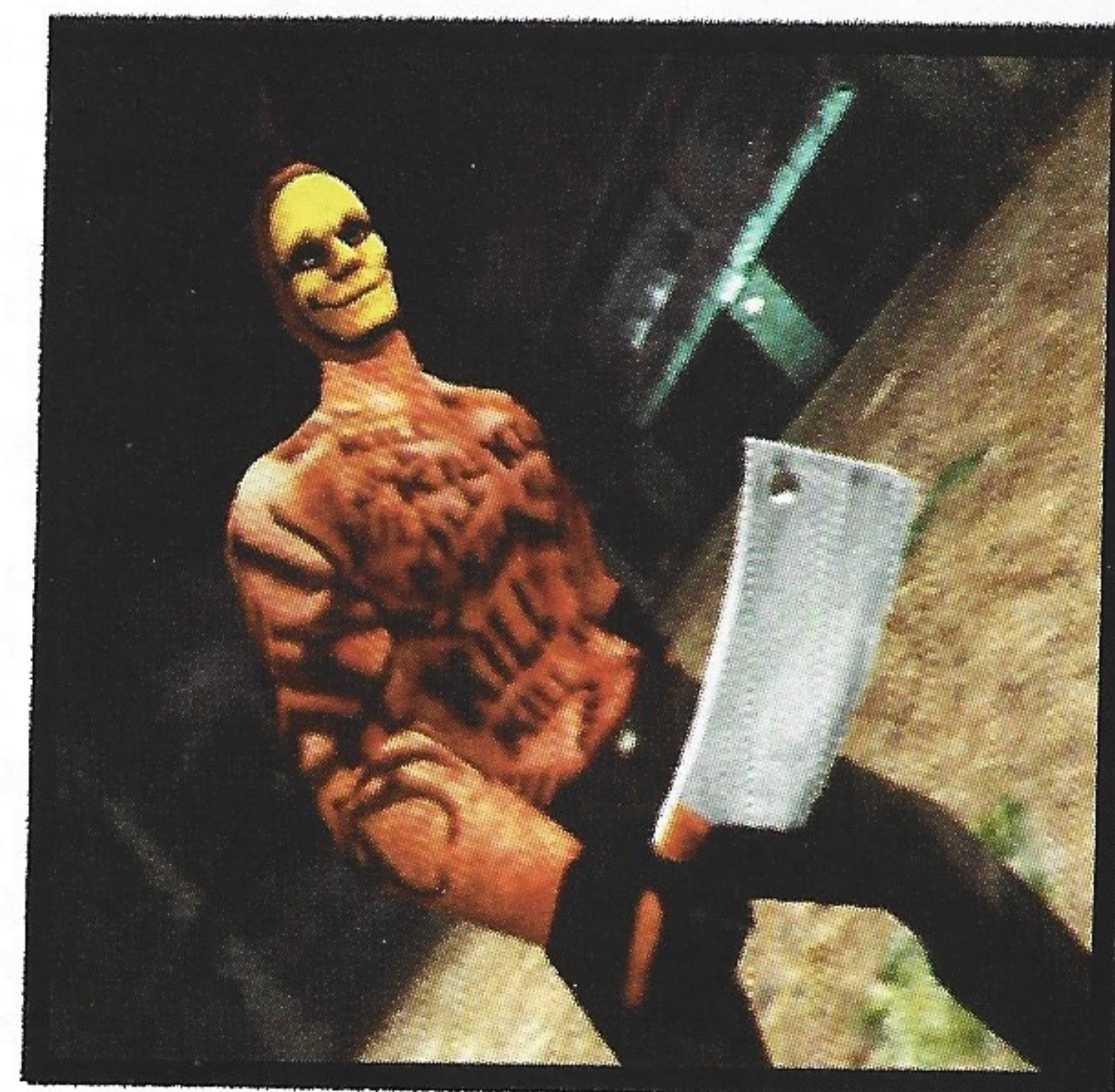
ANPIRSCHEN UND EINTÜTEN

Lauernd, von einer blutfarbenen Decke verhüllt und Schweißtropfen auf das Betäubungsgewehr rinnen lassend wartet der Jäger. Geduld ist sein zweiter Name. Der rennende Abschaum erscheint aus dem Schatten, hält kurz an einem Loch im Zaun und ... *PLOCK* ... der Pfeil findet sein Ziel. Das Opfer gerät ins Schwanken und geht zu Boden. Aus dem Unterholz kriechen die anderen Jäger, umzingeln den Unglückseligen und lassen ihn über die Klinge springen. Egal wie groß ihr Fang ist, als irre Fleischfresser kommen sie stets auf ihre Kosten.

Das können nur sie sein: Wardogs

DIE WEISSE LEINWAND

Nur eine Bande besitzt so wenig menschliche Regung. Sie sind erschreckend intelligent, scheinen zu kommunizieren ohne zu sprechen und jagen ihre Opfer erfolgreicher als irgendjemand sonst, sogar als die Wardogs. Sie lauern in den Schatten, abwechselnd nuscheln sie Abartigkeiten oder schreien Verwünschungen aus; sie sind völlig und absolut wahnsinnig. Aber wenn sie einen armen Wicht gefangen haben, gilt diesem ihre ganze Aufmerksamkeit – was nicht unbedingt eine erfreuliche Erfahrung für das Opfer ist...



Das kann nur eins bedeuten: die Smileys

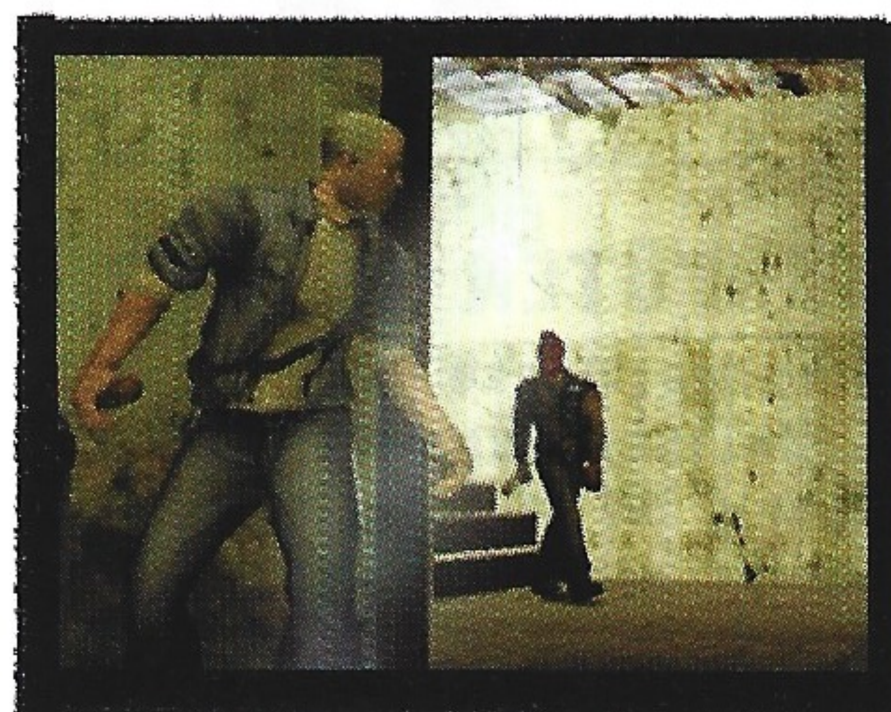
VERWENDETE TAKTIKEN

von Starkweathers Lieblingsdarsteller:

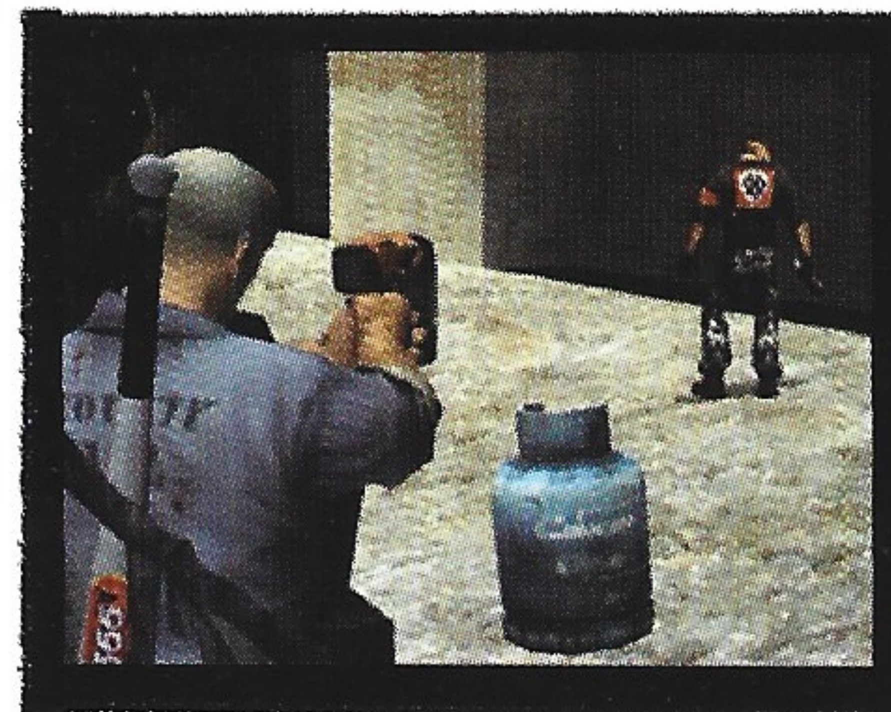
JAMES EARL CASH



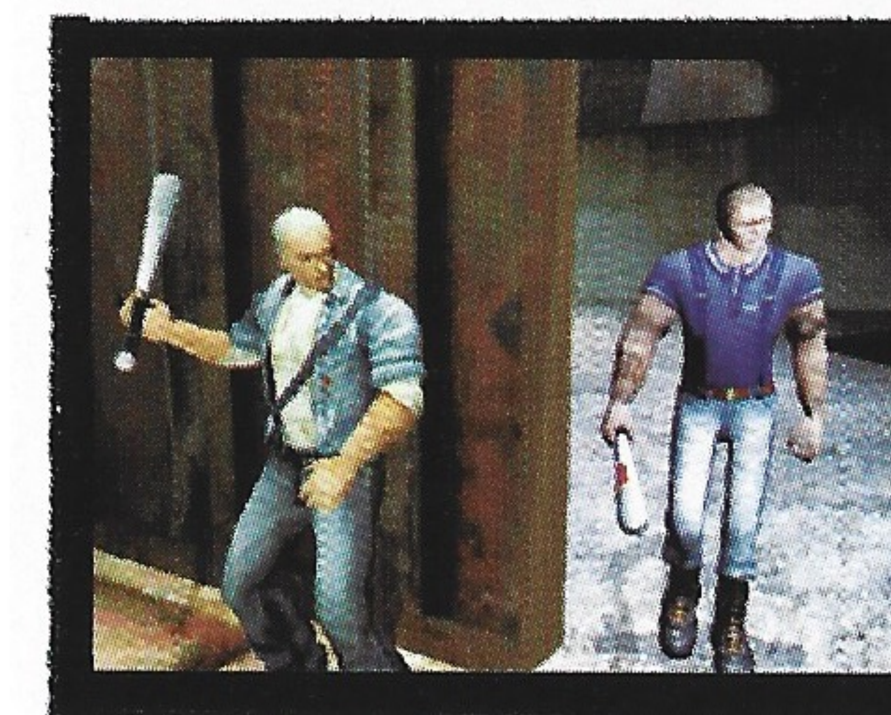
Halte Ausschau nach diesen einfallsreichen Aktionen, die in den Szenen aus diesem Katalog zu sehen sind. Sie trennen die Spreu vom Weizen.



TAKTIK 1: In einer Szene, die durch **„TOR ZUR HÖLLE"** berühmt geworden ist, drückt sich Cash gegen die Mauer und schlägt auf sie ein (A- oder X-Taste), dann verbirgt er sich im Schatten, und wartet auf den unwissenden Jäger, der nachschauen kommt. Wenn der Jäger in Reichweite ist, tritt Cash aus dem Schatten, schleicht sich von hinten an und führt eine Exekution (A- oder X-Taste) für die Kameras durch. Cash muss allerdings aufpassen ... Wenn er verdächtige Geräusche macht, macht das die anderen Jäger auf seine Anwesenheit aufmerksam.



TAKTIK 2: In **„WEISSER ABSCHAUM"**, schnappt sich Cash die Nailgun eines getöteten Jägers. Aus weiter Entfernung kann Cash nicht den Kopf treffen, deshalb zielt er auf den Körper, (automatisches Zielen: Schalter links gedrückt halten) und hat so die Chance auf eine bessere Trefferquote. Wie auch immer, falls er auf seine Ziel-Fähigkeiten vertraut, kann Cash auch die riskante Variante wählen (Ministick rechts klicken, dabei Schalter links gedrückt halten: die Markierung wird zu einem Punkt und du kannst frei zielen).

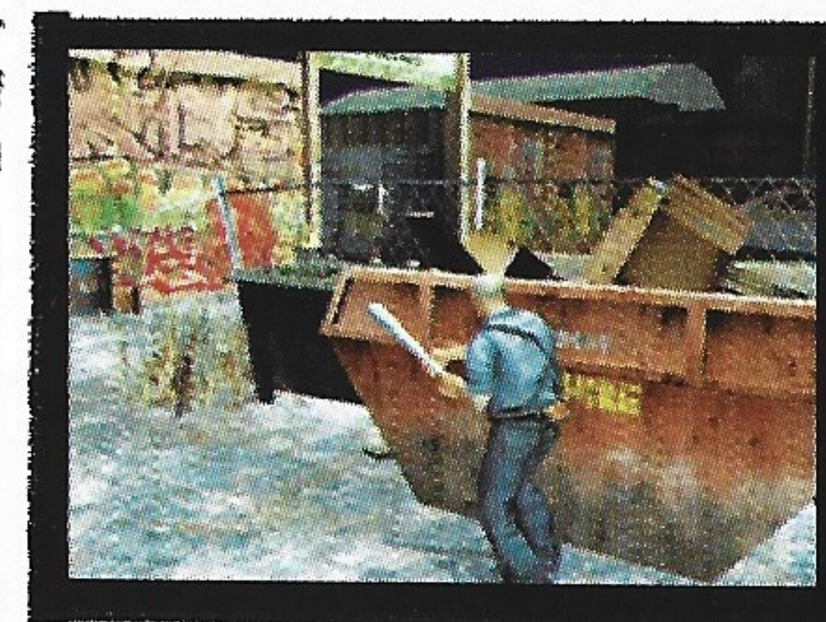


TAKTIK 3: In Starkweather's **„GETRIEBEN VON HASS“** sehen wir, wie Cash Metall-Baseballschläger und Brechstangen als Waffen einsetzt. Bei einer seiner typischen Aktionen, presst sich Cash gegen die Mauer und wartet, bis ein Jäger um die Ecke kommt. Dann hebt Cash die Waffe, um sie im richtigen Moment zu schwingen (A- oder X-Taste). Obgleich selten tödlich, ist das eine gute Methode, um unvorsichtige Gegner fertig zu machen.



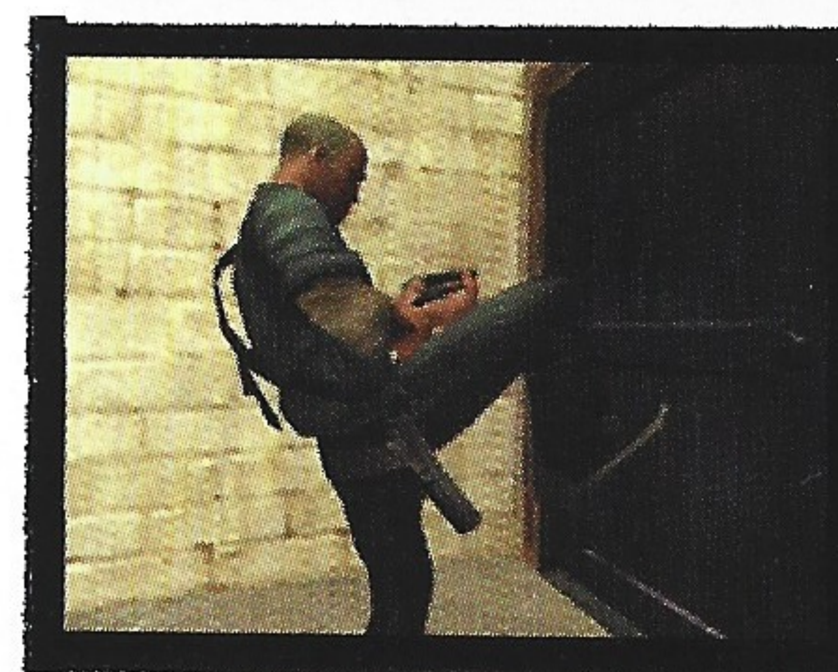
TAKTIK 4: Cash hat diese Aktion in vielen von Starkweathers Produktionen berühmt gemacht und keiner wird sie je erfolgreich nachahmen können. Hinter einem ahnungslosen Opfer lauernd, hebt Cash seinen Arm und steht bereit (A- oder X-Taste gedrückt halten), um seinem Opfer den Rest zu geben. Die hastigen Varianten (weiße Pfeile) sind nett genug, die gewalttätigen (gelb) sind recht geschmackvoll, aber die grausamen (rot) sind das, wofür du so viel Geld bezahlt hast. Vielleicht wird er noch einen draufsetzen, falls Starkweather ihn überzeugen kann, richtig Vollgas zu geben.

TAKTIK 5: Ablenkungen durch Geräusche sind der Schlüssel zu den Überlebensfähigkeiten die Cash auf Lager hat: Mülltonnen, Container, Kisten, alles was Krach macht, wenn man dagegen schlägt, ist als Köder geeignet, wenn man die Jäger in die Falle locken will. In Starkweathers **„WEISSER ABSCHAUM“**, versteckt sich Cash, während vier Skinz auf Tour sind, um ein Opfer zu finden. Er verbirgt sich hinter einem Müllcontainer, schlägt mit einem Metall-Baseballschläger dagegen (A- oder X-Taste drücken) und haut ab, um sich im Schatten zu verstecken. Die Skinz kommen, um die Quelle des Lärms zu untersuchen. Einer kratzt sich ratlos am Kopf. Cash schleicht sich lautlos aus dem Schatten von hinten an einen Jäger an und führt zur Freude des Regisseurs eine Exekution (A- oder X-Taste drücken) durch.





TAKTIK 6: Ordnung zahlt sich aus. Nimm dir ein Beispiel an Cash, wie er tötet und dann sein Opfer aufnimmt (Y-Taste drücken) und die Leiche in einen abgelegeneren Bereich schafft, wo er sie wieder fallen lässt (Y-Taste erneut drücken). Die Jäger sind schlauer als sie aussehen ... wenn sie einen toten Kameraden finden, werden sie ziemlich sauer. Es ist vielleicht umständlich, aber Vorsicht ist besser als Nachsicht ... und Nachsicht bedeutet hier meistens, einen grausamen Tod zu sterben.



TAKTIK 7: Eine weitere Technik, die von Cash perfektioniert worden ist, ist der Überraschungs-Angriff. In **„RACHEN DES WAHNSINNS"**, steht Cash (die abgesägte Schrotflinte in der Hand) vor einer Tür, zielt (Schalter links), tritt das Teil auf (A-Taste) und jagt den im Raum stehenden eine mächtige Ladung rein (wieder A-Taste). Normalerweise ist mehr als ein Jäger in einem Raum, aber glaub mir, der erste geht in dieser Nacht früh zu Bett.

VERWENDETE TAKTIKEN

von Starkweathers Lieblingsdarsteller:

JAMES EARL CASH



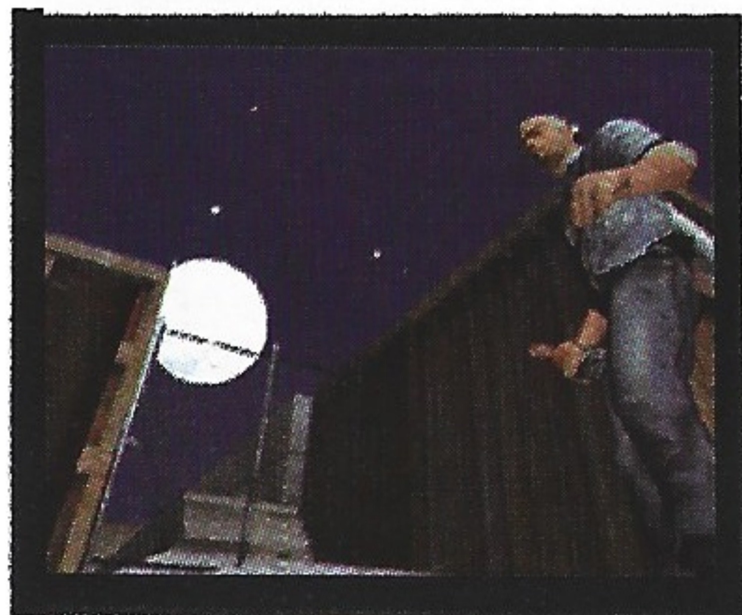


TAKTIK 8: In Starkweathers **„GETRIEBEN VON HASS"**, muss Cash die Dinge in seiner Umgebung zu seinem Vorteil einsetzen. Ob es darum geht, einen Kran zu manövrieren (neben der Maschine Y-Taste drücken), oder einen Benzinkanister an gewünschter Stelle zu platzieren (Y-Taste zum Aufnehmen und zum Ablegen drücken) - manchmal reichen Waffen einfach nicht aus.

TAKTIK 9: Mit etwas Zusatzausrüstung kann Cash Schreie und Flüche als weitere Ablenkung einsetzen (schließe einen Xbox Communicator an und sprich in das Mikrofon).

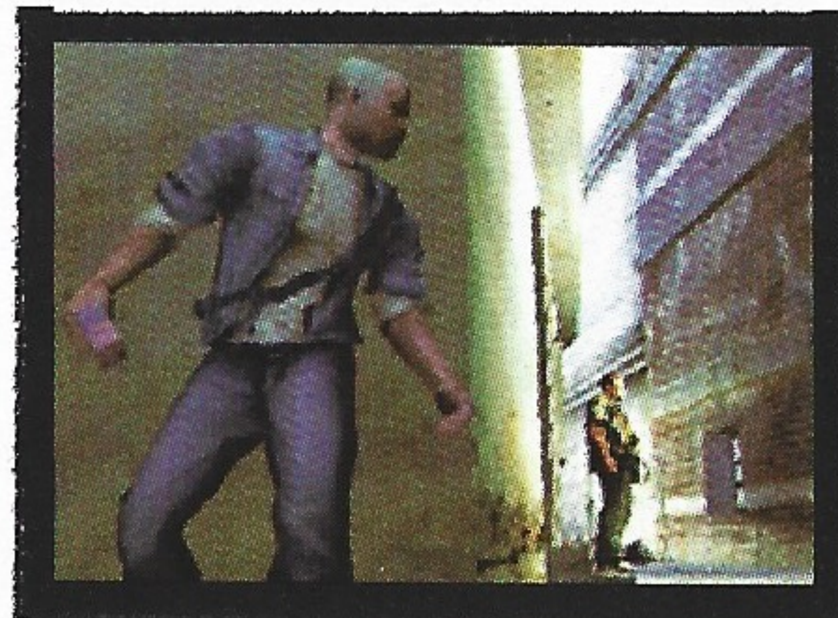
TAKTIK 10: Manchmal muss Cash sich einen Jäger schnappen, um zu verhindern, dass dieser entkommt (diese typische Handlung wird „grapple" genannt und lässt sich einfach durch das gleichzeitige Drücken der A-Taste und der X-Taste ausführen). Das funktioniert, wenn Cashs Hände leer sind, oder er eine Nahkampfwaffe hält.





TAKTIK 11: Die leere Whiskeyflasche wird in Starkweathers Filmen gleichsam als Köder und als Waffe verwendet. Diesen Trick-Klassiker kannst du in all deinen Lieblingsszenen sehen: Jäger, die sich von einer Flasche an einer Schnur in dunkle Seitengassen locken lassen, werden nicht alt. Mutige Flüchtlinge rennen hin und schlagen dem Jäger damit ins Gesicht (A-Taste drücken). Üblicherweise nicht tödlich, aber was für ein Anblick!

TAKTIK 12: Ähnlich wie die Whiskeyflasche, wird der Backstein (zum Werfen A-Taste drücken) in Starkweathers Werken sowohl als Köder als auch als Waffe eingesetzt. Jäger, die einen Backstein ins Gesicht bekommen, sterben nicht daran, aber sie stolpern und sehen Sterne.



SPEZIELLER MIET-SERVICE

EX-NSA-GEHEIMDIENSTLER UND CERBERUS: Ich bin ein Experte für Personenschutz und Gegenspionage. Habe für die Vorstandschefs zahlreicher „Fortune 500"-Unternehmen gearbeitet. Momentan bin ich Teil von Mr. Starkweathers privater Schutztruppe, vielleicht hast du mich mit einigen meiner Kollegen bereits in Filmen von ihm gesehen. Wenn du das Gefühl hast, beobachtet zu werden, oder findest, deine Feinde werden langsam zu aufdringlich ... ich bin die Lösung! Referenzen vorweisbar. **MESSAGE-BOX 247**





CCPD-SWAT-Mitglied: Ich bin Ex-Bodyguard, Waffen- und Sprengstoffexperte und geübt in Tae-Kwon-Do. Obwohl ich ein ausgezeichnetes Mitglied des Carcer-City-Swat bin, reicht das nicht, um alle meine Rechnungen zu bezahlen. Ich bin daher auf der Suche nach einer Vollzeitstelle im Bereich Prominenten-Personenschutz. Referenzen vorweisbar. **MESSAGE-BOX 763**

PROFESSIONELLER KOPFGELDJÄGER/EINTREIBER (Innocentz-Mitglied seit 1998): Du hast mich vielleicht in Starkweathers Film „Ansichten der Unschuld" gesehen. Ich suche nach freiberuflicher Beschäftigung. Willst du jemanden aufspüren? Jemanden, der seine Schulden nicht bezahlt, oder dich auf andere Weise beschissen hat ...?! Ich kann ihn finden, und zum Bezahlen bewegen. Ich gebe nicht auf, bis ich meine Beute gefangen habe. **MESSAGE-BOX 987**



EX-CCPD-SCHARFSCHÜTZE: Ex-CCPD-Scharfschützen-Ausbilder reist überall hin, jederzeit. Verfehle ich mein Ziel ... kriegst du dein Geld zurück. Ich bin auf das Verfolgen und Auslöschen von Zielpersonen spezialisiert. Kein Auftrag ist zu groß oder zu klein für mich. Wenn du jemanden brauchst, der's aus der Ferne erledigt ... hinterlass eine Nachricht. Ich hinterlasse keine Spuren. **MESSAGE-BOX 584**



HOOD: Du hast vielleicht unsere Zeichen in der Gegend gesehen. Richtig, die Hoods ... deine sympathischen Schläger von nebenan. Du musst jemanden ins Krankenhaus bringen, hast einen alten Lehrer, der dir nach all den Jahren immer noch auf den Sack geht, der Bulle hat dir wirklich einen Strafzettel verpasst?! Ruf mich und meine Partner an und wir kümmern uns persönlich um all deine Probleme. **MESSAGE-BOX 673**

VALIANT-VIDEO-KATALOG - FRÜHLING

"Ich garantiere 100 % Befriedigung."



Für jeden Artikel in diesem Katalog gilt die uneingeschränkte Garantie. Wenn du, aus welchem Grund auch immer, mit deinem Kauf unzufrieden sein solltest, benachrichtige uns bitte innerhalb von 30 Tagen nach Erhalt und wir garantieren dir, dass Nicht-Befriedigung dein kleinstes Problem sein wird. Jeder, der erwischt wird, wie er unsere Videos im Internet bereitstellt, wird es bereuen, ebenfalls garantiert. Spielt fair, respektiert das Spiel, und jeder bekommt das, was er braucht. Brecht meine Regeln und ihr kriegt die Konsequenzen zu spüren.

- Mr. Nasty
xoxoxoxo

VORAUSSETZUNGEN FÜR DIE MITGLIEDSCHAFT

STOPP!!!

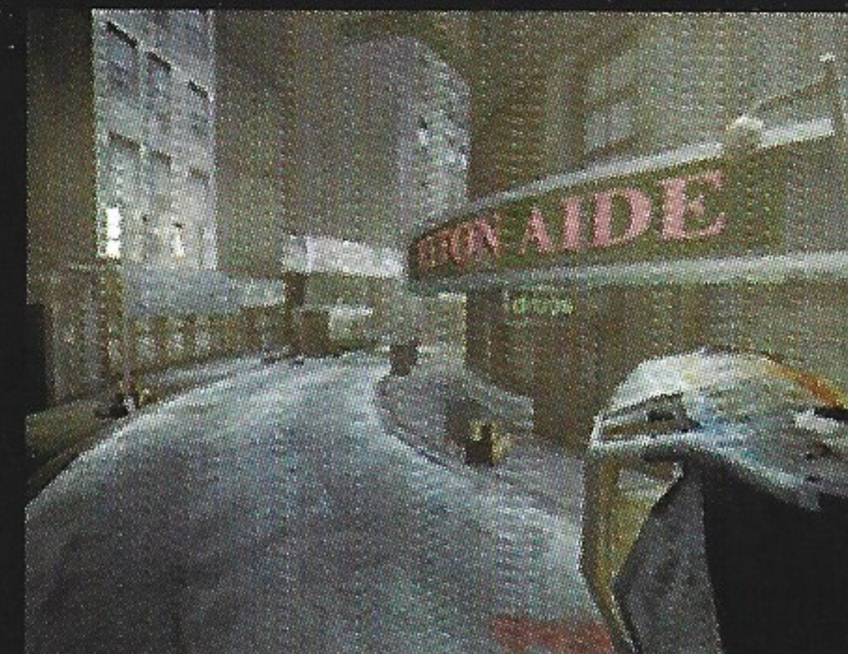


Es kann sein, dass du diesen Katalog auf der Straße gefunden hast, in der Wohnung eines Freundes darüber gestolpert bist, oder ihn an einem Tatort entdeckt hast. Leg ihn weg, dann vergiss, dass du ihn je gesehen hast. Und merk dir den folgenden Satz: „Ich habe nichts gesehen.”

Wenn du immer noch weiter liest, hoffe ich, dass das auch so gewollt ist. Wer immer ihn dir gegeben hat, muss für dich bürgen, und er weiß was für ein Risiko das ist, auch wenn du es nicht weißt. Unsere Kunden sind handverlesen und wissen unsere hohe Kunst zu schätzen. Aber wenn du aus irgendeinem Grund den Geschmack an unseren Filmen verlieren solltest, werden wir dir das Erlebnis „etwas näher“ bringen müssen.

NUR FÜR MITGLIEDER

ONLINE BESTELLEN BEI VALIANT-ENT.TV



„WIEDERGEBOREN“



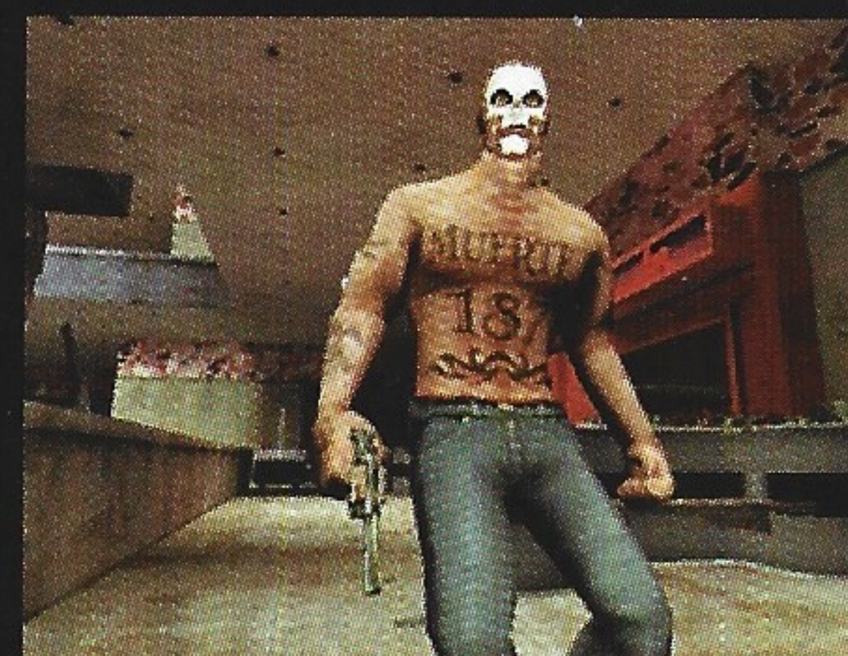
„TOR ZUR HÖLLE“



„TÖTE DAS KARINCKEL“



„WEISSER ABSCHAUM“



„ANSICHTEN DER UNSCHULD"



„URSACHE DER GEWALT“



„WEG ZUM ABGRUND“



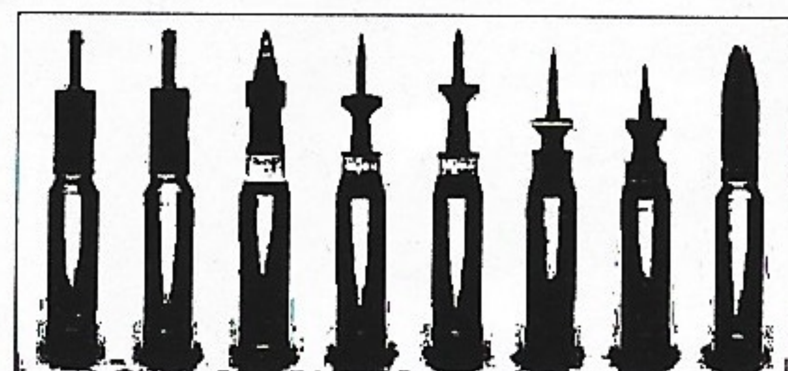
„GETRIEBEN VON HASS“

ONLINE BESTELLEN BEI VALIANT-ENT.TV

★★★MUNITION★★★



HOHLLADUNGSGESCHOSSE: Illegal in allen 50 Bundesstaaten, diese Geschosse sind handgemacht und durchdringen jegliche Körperrüstung. 100 $/Dutzend. **MESSAGE-BOX 897**



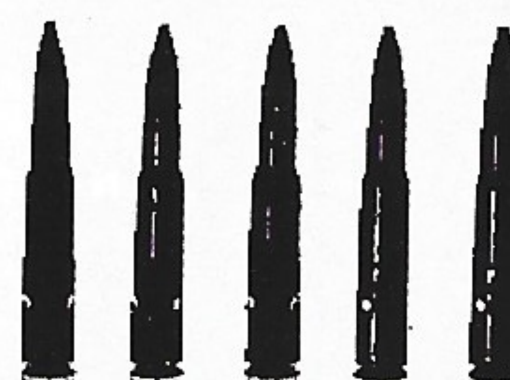
ANGEREICHERTES-URAN-GESCHOSSE: Wird verwendet, um stark gepanzerte Fahrzeuge wie Panzer und gepanzerte Truppenfahrzeuge zu durchdringen. Schwer zu bekommen, limitierter Vorrat, nur ernsthafte Anfragen! Preis bitte anfragen. **MESSAGE-BOX 087**

LEUCHTSPURGESCHOSSE: Aus dem US-ARMY-Depot. Manche haben leichte Einkerbungen, aber sie wurden angepasst und können direkt geladen werden. Passend für M25, M14, M1 und M16. 80 $/100 Schuss. **MESSAGE-BOX 672**





.50-KALIBER-KUGELN: Großer Vorrat, mit Einkerbung, 11 Cent pro Stück. Zwei Paletten 30.000. Lieferung frei Haus. **MESSAGE-BOX 453**





JEDE MUNITION: Du brauchst etwas Spezielles oder ein seltenes Kaliber? Such nicht weiter. Wettbewerbsfähige Preise und alles auf Lager. Hinterlasse eine Nachricht, wir rufen zurück. **MESSAGE-BOX 420**

MITWIRKENDE

ROCKSTAR NORTH

PRODUCER:
ANDY HAY

LEAD LEVEL DESIGNER:
CHRISTIAN CANTAMESSA

LEVEL DESIGN:
PAUL DAVIS, STEVE TAYLOR, WILLIAM MILLS, SIMON LASHLEY, JOHN HAIME

LEAD PROGRAMMER:
JOHN WHYTE

PROGRAMMERS:
JOHN GURNEY, DEREK WARD, KEITH MCLEMAN, STEVE GALLACHER, SHAUN MCKILLOP, ALEXANDER ILLES, ALEXANDER ROGER, GREG SMITH

LEAD ARTIST:
ANDY HAY

CHARACTER DESIGN:
ALAN DAVIDSON

LEAD ENVIRONMENT ARTIST:
MICHAEL PIRSO

ARTISTS:
ALAN BURNS, CAMPBELL JOHN DICK, GILLIAN BERTRAM, SIMON LITTLE, IAN McQUE

LEAD ANIMATOR:
MARK TENNANT

ANIMATORS:
TERRY KENNY, RAY O'DWYER, GUS BRAID

AUDIO DESIGN:
ALLAN WALKER

MUSIC:
CRAIG CONNER

DIALOGUE ENGINEERING:
WILL MORTON

AUDIO PROGRAMMING:
COLIN ENTWISTLE

DEVELOPMENT DIRECTOR:
LESLIE BENZIES

ART DIRECTOR:
AARON GARBUT

TECHNICAL DIRECTORS:
OBBE VERMEIJ, ADAM FOWLER

WRITTEN BY:
ALAN DAVIDSON, JAMES WORRALL, CHRISTIAN CANTAMESSA

CUT SCENE ANIMATION:
MONDO GHULAM, IWAN SCHEER, LEE MONTGOMERY

GRAPHIC DESIGN:
STUART PETRIE

TEST MANAGER:
CRAIG ARBUTHNOTT

LEAD ANALYSTS:
DAVID MURDOCH, DAVE WATSON, NEIL CORBETT

TESTERS:
NEIL MEIKLE, JAMES ALLAN, DAVID BEDDOES, GEORGE WILLIAMSON, SCOTT CAMERON, THOMAS WHITTAKER, NEIL WALKER, MICHAEL NATHAN, STEPHEN ANDERSON, BRENDA CAREY, PEDRO CORREIA, PAUL GREEN, ALEX BAZLINTON

ADDITIONAL ART:
TONY PORTER, CRAIG MOORE, JOLYON ORME

TECHNICAL SUPPORT:
LORRAINE ROY, CHRISTINE CHALMERS

STUDIO DIRECTOR:
ANDREW SEMPLE

OFFICE SUPPORT:
KIM GURNEY, CHARLENE MCGUIRE

ROCKSTAR NYC

EXECUTIVE PRODUCER: SAM HOUSER

VP OF CREATIVE: DAN HOUSER

VP OF DEVELOPMENT: JAMIE KING

CHIEF TECHNOLOGY OFFICER: GARY J. FOREMAN

PRODUCER: MARK GARONE

DIRECTOR OF QUALITY ASSURANCE: JEFF ROSA

TECHNICAL MANAGER: SANDEEP BISLA

LEAD ANALYST: RICH HUIE, LANCE WILLIAMS

GAME ANALYST: BRIAN ALCAZAR, BRIAN PLANER

ROCKSTAR TEST TEAM: WILLIAM ROMPF, CHRISTOPHER PLUMMER, DEVIN SMITHER, CHRIS CHOI, SCOTT PETERMAN, JAMEEL VEGA

PRODUCTION TEAM: TERRY DONOVAN, ALEX HORTON, JENEFER GROSS, JEFF CASTANEDA, JENNIFER KOLBE, ADAM TEDMAN, DEVIN WINTERBOTTOM, TONY KING, BRIAN NOTO, STANTON SARJEANT, MICHAEL ELKIND, HOSI SIMON, DANIEL EINZIG, JERRY LUNA, STUART PETRI, FUTABA HAYASHI, JEFF WILLIAMS, RICHARD KRUGER, NICK GIOVANNETTI, JAKE KING, JORDAN CHEW, DEVIN BENNETT, CHRIS CARRO, TIM SWEENEY, ROB FLEISCHER, BILL LINN, RYAN RAYHILL, NOELLE SADLER, JOHN ZURHELLEN, KERRY SHAW, DAVID THOMSON, SUSAN LEWIS, JOE HOWELL, NORBERT MORVAN

ROCKSTAR GAMES INTRO ANIMATION AND MANHUNT TITLE SEQUENCE BY:
MARYAM PARWANA

ROCKSTAR LINCOLN

QUALITY ASSURANCE MANAGER: MARK LLOYD

LEAD TESTERS: TIM BATES, ANDY MASON

TESTERS: MATT HEWITT, STEVE MCGAGH, MIKE BENNETT, ANDY WEBSTER, CHRIS WELSH, ANTOINE CABROL, ALAIN DELLEPIANE, DOMINIC GARCIA

ROCKSTAR LONDON

NEIL STEPHEN, NIJIKO WALKER, LUCIEN KING, CHRIS MADGWICK, CHRIS WOOD, HAMISH BROWN, AMY CURTIN, HUGH MICHAELS, NICK WALKER, MAIKE KÖHLER, HELOISE WILLIAMS, KARL UNTERHOLZNER, JAZ BANSI, GRAHAM AINSLEY, CJ GIBSON, PJ SIMS, JORDAN FISHER, TUUKKA TAIPALVESI

TAKE 2 EUROPEAN TEAM

GARY LEWIS, JOCHEN TILL, SERHAD KORO, ANTHONY DODD, JON BROADBRIDGE, SCOTT MORROW, JAMES CROCKER, JAMES QUINLAN, JULIAN HODDY, MATTHIAS WEHNER, ANDREAS TRAXLER, JOCHEN FÄRBER, ALEXANDER HARLANDER, HENDRIK LESSER, NASKO FEJZA, VÉRONIQUE LALLIER, EMMANUEL TRAMBLAIS, MATTHIAS BELLONE, ELENA MORLACCHI, GIOVANNI OLDANI, MONICA PURICELLI, DAVID POWELL, CHRISTINE ZAMBESI, LOUISE WILSON, ONNO BOS, FRANCISCO DÍAZ, JASÓN GARCÍA, RAQUEL GARCÍA, ANA LAFUENTE

CAST & CREW

MOTION CAPTURE:

CASH: KURT BAUCCIO
CERBERUS: JON BERNTHAL
RAMIREZ: DARREN LENZ
STARKWEATHER: ALAN MOZES
PIGGSY: ALEX WOUMAN
JOURNALIST: MELLE POWERS
GANG MEMBER: LAWRENCE BALLARD
STUNT COORDINATOR: MANNY SIVERIO
STUNTS: BOB COLLETTI

VOICEOVER TALENT:

HOODS: SEAN LYNCH, JOHN DOMAN, LENNY VENITO, GREG SALATA, PETER APPEL, NESTOR SERRANO
INNOCENTZ: GREG SIMS, ADAM SEITZ, GEOFFREY CANTOR, ANTONE PAGAN, JAMES URBANIAK, DAVID COBURN
WARDOGS: KENDALL CLARK AKA LOOSE CANNON, RICKY AIELLO, JULIAN DEAN, CHRIS MCKINNEY, ERIK BERGMAN, PJ SOSKO
SKINZ: BURKE MOSES, TODD CUMMINGS, EVAN SEINFELD, ANDREW TOTOLOS, LLOYD FLOYD, JEFF GURNER
SMILEYS: ROBERT STANTON, PATRICK MCCARTNEY, ROB SEDGWICK, GLENN FLESHLER, DAVID PITTU, TONY DEVITO, JEREMY SCHWARTZ
CERBERUS: BRIAN MAILLARD, JULIAN FLETCHER, MICHAEL MULHEREN, HADLEY TOMICKI
COPS: JOHN HENRY COX, DENNIS OSTERMAIER, GARY LITTMAN, HUNTER PLATIN
SWAT: RICHARD MOVER, MATT WALTON, RODD HOUSTON
RAMIREZ: CHRIS MCKINNEY
STARKWEATHER: BRIAN COX
CASH: STEPHEN WILFONG
JOURNALIST: KATE MILLER
PIGGSY: HUNTER PLATIN
PRISON VOICE: BRAD ABELLE
DISPATCHER: NOELLE SADLER
TRAMP: MARK MARGOLIS
WHITE RABBIT: RENAUD SEBBANE
CERBERUS GUARDS: HADLEY TOMICKI, JOHN ZURHELLEN, NAVID KHONSARI, PAUL PINTO

MOTION CAPTURE DIRECTED BY: NAVID KHONSARI
MOTION CAPTURE CASTING: DONNA DESETA CASTING
MOTION CAPTURE BY: PERSPECTIVE STUDIOS

AUDIO DIRECTED BY: RENAUD SEBBANE
AUDIO CASTING: JUDY HENDERSON, CSA
AUDIO RECORDING: DIGITAL ARTS; TRACK NINE STUDIOS
CUTSCENE AUDIO DESIGN: MATTHEW POLIS / SOUNDSPACE

THANKS:

ALAN MUI, CHRIS HUNTER, CHRIS MITCHELL, IAIN BEREKIS, BEN GREENALL, BRYAN BRADLEY, JULIA DAVIES, DUNCAN SHIELDS, ERIC JOSEPH, ANDY RIMROTH, JASON PAIGE, KRIS LARSON, ALAN MCGREGOR

SPECIAL THANKS:

VALERIO FAGGIONI, ANDREW DOWELL, SARAH ORAM, PHIL GURNEY, AARON, LOUISE AND KIERAN HAY, MORAG REILLY, SIUN CLOHOSEY, ALEX WRIGHT, IAIN FUGUE, LEYLA GEDICK, JENNIFER ARTHUR, JACK HUNTER, YVONNE SAMESCH, THE POND

LIZENZ- UND GARANTIEBEDINGUNGEN

§ 1 Geltungsbereich

(1) Diese Lizenz- und Garantiebedingungen stellen eine abschließende Vereinbarung zwischen der Take 2 Interactive GmbH ("Take 2"), mit Sitz in München, und dem Kunden über die Benutzung dieses Computer- bzw. Konsolenspiels (im folgenden gemeinsam "Spiel" genannt), des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials sowie über die Haftung für etwaige Mängel dieser Gegenstände dar.

(2) Dritte, insbesondere Verkäufer, sind nicht befugt, Nutzungsgestattungen oder Garantieerklärungen irgendwelcher Art zu Lasten von Take 2 abzugeben.

§ 2 Urheberrechte und gewerbliche Schutzrechte

(1) Das Spiel ist zugleich audiovisuelle Darstellung und Computerprogramm ("Programm") und unterliegt daher dem besonderen Schutz der §§ 69a ff. UrhG.

(2) Take 2 behält sich sämtliche an oder im Zusammenhang mit dem Spiel, dem Benutzerhandbuch sowie dem sonstigen Begleitmaterial begründeten Rechte vor. Sie bleibt insbesondere Inhaberin der urheber- und leistungsschutzrechtlichen Nutzungsrechte an den audiovisuellen Darstellungen des Spiels und an Teilen hieraus (wie z.B. Charakteren, Charakternamen, Handlungselementen, Dialogen, Szenen, Figuren, bildlichen Darstellungen und akustischen und musikalischen Elementen). Sie bleibt auch Inhaberin der Marken, Titel und sonstigen Kennzeichenrechte.

§ 3 Vervielfältigung, Sicherungs- und Ersatzkopien, Originaldatenträger

(1) Der Kunde darf von dem gelieferten Spiel KEINE Kopien, insbesondere keine Sicherungskopien anfertigen. Erlaubt sind nur für die Benutzung des Spiels notwendige Vervielfältigungen wie die bei Computerspielen erforderliche Installation des Spiels vom Originaldatenträger auf den Massenspeicher der eingesetzten Hardware, soweit dies vom Kopierschutz nicht verhindert wird, sowie bei Computer- und Konsolenspielen das Laden des Spiels in den Arbeitsspeicher.

(2) Ebenfalls untersagt ist das Vervielfältigen des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials.

(3) Bei Computerspielen darf nach der Installation des Spiels auf den Massenspeicher der eingesetzten Hardware der Originaldatenträger des Computerspiels nur noch als Sicherheitskopie und zu rein archivarischen Zwecken verwendet werden. Bei Computer- und Konsolenspielen gilt: Wird der Originaldatenträger beschädigt oder in sonstiger Weise unbrauchbar, so kann der Kunde die Rechte des § 9 Abs. 3 geltend machen bzw. – wenn dessen Voraussetzungen nicht vorliegen – gegen Einsendung des Originaldatenträgers bei Take 2 eine Ersatzkopie anfordern. Der Kunde hat hierfür eine Kostenpauschale in Höhe von 10 zu entrichten. Das Verfahren zum Erwerb der Ersatzkopie ist im Benutzerhandbuch unter dem Punkt "Defekte Discs " genauer beschrieben.

§ 4 Mehrfachnutzungen und Netzwerkeinsatz

(1) Der Kunde darf das gelieferte Spiel auf jeder ihm zur Verfügung stehenden Hardware einsetzen. Wechselt der Kunde jedoch die Hardware, muss er das Spiel, sofern es auf der bisher verwendeten Hardware installiert wurde, von dieser löschen. Ein zeitgleiches Einspeichern, Vorrätighalten oder Benutzen auf mehr als nur einer Hardware ist unzulässig.

(2) Der Einsatz des überlassenen Computerspiels innerhalb eines Netzwerkes oder eines sonstigen Mehrstationen-Rechensystems ist unzulässig, sofern damit die Möglichkeit zeitgleicher Mehrfachnutzungen des Spiels geschaffen wird, es sei denn der Kunde erwirbt eine gesonderte Netzwerklizenz.

§ 5 Dekompilierung und Programmänderungen

(1) Die Rückübersetzung des im Spiel enthaltenen Programmcodes in andere Codeformen (Dekompilierung) sowie sonstige Arten der Rückerschließung der verschiedenen Herstellungsstufen des Programms (Reverse-Engineering) sind unzulässig.

(2) Die Entfernung des Kopierschutzes ist unzulässig. Nur wenn der Kopierschutz die störungsfreie Spielnutzung beeinträchtigt oder verhindert und bzw. Take 2 trotz einer entsprechenden Mitteilung des Kunden unter genauer Beschreibung der aufgetretenen Störung die Störung nicht innerhalb von vier Wochen beseitigen kann oder will, darf der Kopierschutz zur Sicherstellung der Funktionsfähigkeit des Spiels entfernt werden. Für die Beeinträchtigung oder Verhinderung störungsfreier Benutzbarkeit durch den Kopierschutz trägt der Kunde die Beweislast. Die besondere Informationspflicht des Kunden nach § 11 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen ist zu beachten.

(3) Andere als die in Abs. 2 geregelten Programmänderungen zum Zwecke der sonstigen Fehlerbeseitigung sind nur zulässig, wenn das geänderte Programm allein im Rahmen des eigenen Gebrauchs eingesetzt wird. Zum eigenen Gebrauch im Sinne dieser Regelung zählt insbesondere der private Gebrauch des Kunden. Daneben zählt zum eigenen Gebrauch aber auch der zu beruflichen oder erwerbswirtschaftlichen Zwecken dienende Gebrauch, sofern er sich auf die eigene Verwendung durch den Kunden beschränkt und nicht nach außen hin in irgendeiner Art und Weise gewerblich verwertet werden soll.

(4) Die im vorstehenden Absatz angesprochenen Handlungen dürfen nur dann kommerziell arbeitenden Dritten überlassen werden, die in einem potentiellen Wettbewerbsverhältnis mit dem Take 2 bzw. dem Programmhersteller stehen, wenn Take 2 bzw. der Programmhersteller die gewünschten Programmänderungen nicht gegen ein angemessenes Entgelt vornehmen will. Take 2 bzw. dem Programmhersteller ist eine hinreichende Frist zur Prüfung der Auftragsübernahme einzuräumen.

(5) Urhebervermerke, Seriennummern sowie sonstige der Spielidentifikation dienende Merkmale dürfen auf keinen Fall entfernt oder verändert werden.

§ 6 Computerspieländerungen

(1) Es ist dem Kunden gestattet, unter Verwendung des Computerspiels, des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials, insbesondere unter Verwendung des Level Editor, neue Levels, "Add-on"-Pakete oder andere, auf dem Computerspiel beruhende Produkte (gemeinsam "Computerspieländerungen" genannt) herzustellen und zu verbreiten, wenn er dabei folgende Bedingungen beachtet: (a) die Computerspieländerungen müssen, um spielfähig zu sein, einer legal erworbenen Originalversion des Computerspiels bedürfen; (b) sie dürfen keine in irgendeiner Weise geänderte Spielausführungsdatei enthalten; (c) sie dürfen weder die Rechte Dritter (z.B. Urheber-, Persönlichkeits- oder Kennzeichenrechte) noch gesetzliche Bestimmungen (z.B. Jugendschutzgesetze) verletzen; (d) die Nutzung und Vertrieb der Computerspieländerungen muss unentgeltlich erfolgen, d.h. weder der Kunde noch ein Dritter darf in irgendeiner Weise von der Nutzung oder dem Vertrieb der Computerspieländerungen finanziell profitieren; (e) für den Level Editor und anderen Entwicklungstools wird kein Support § 10 gewährt. Take 2 befürwortet die nicht-kommerzielle Verbreitung von qualitativ hochwertigen Computerspieländerungen.

(2) Mit Zustimmung von Take 2, d.h. aufgrund einer gesonderten, schriftlichen Lizenzvereinbarung zwischen Take 2 und dem Kunden, darf der Kunde die Computerspieländerungen kommerziell vertreiben.

§ 7 Nicht gestattete Nutzungshandlungen

(1) Sofern dies durch diese Lizenz- und Garantiebedingungen nicht ausdrücklich gestattet ist, ist der Kunde nicht berechtigt, das Computer- bzw. Konsolenspiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile (z.B. Charaktere, Figuren, Dialoge oder sonstige Elemente) hieraus zu vervielfältigen, zu verändern, zu verbreiten (insbesondere zu vermieten oder zu verleihen) oder öffentlich wiederzugeben. Insbesondere ist es dem Kunden nicht gestattet, das Computer- bzw. Konsolenspiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile hieraus über das Internet oder ein vergleichbares Netz zum Abruf zugänglich zu machen oder an eine andere Person (z.B. über E-Mail oder über einen Internet-Dateidienst wie FTP oder Peer-to-Peer) zu übertragen.

(2) Grundsätzlich stellt jede nicht nach diesen Lizenz- und Garantiebedingungen gestattete Vervielfältigung, Verbreitung (insbesondere über das Internet oder vergleichbare Netze) oder öffentliche Wiedergabe des Computer- oder Konsolenspiels, des Benutzerhandbuchs oder des sonstigen Begleitmaterials ein Urheberrechtsverletzung dar, die von Take 2 zivil- und gegebenenfalls auch strafrechtlich verfolgt wird.

§ 8 Weiterveräußerung

(1) Der Kunde darf das Spiel einschließlich des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials auf Dauer an Dritte veräußern oder verschenken, vorausgesetzt der erwerbende Dritte erklärt sich mit der Weitergeltung der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen auch ihm gegenüber einverstanden. Im Falle der Weitergabe muss der Kunde dem neuen Kunden sämtliche Spielkopien übergeben und die nicht übergebenen Kopien vernichten. Infolge der Weitergabe erlischt das Recht des alten Kunden zur Spielnutzung.

(2) Der Kunde darf das Spiel nicht an Dritte veräußern, wenn der begründete Verdacht besteht, der Dritte werde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzen, insbesondere unerlaubte Vervielfältigungen herstellen.

§ 9 Garantie

(1) Take 2 garantiert, dass der Originaldatenträger des Spiels bei sachgemäßer Behandlung für die Dauer von neunzig (90) Tagen ab dem durch die Quittung nachgewiesenen Erwerbsdatum frei von Material- und Fabrikationsmängeln ist. Eine unerhebliche Minderung des Wertes oder der Tauglichkeit bleibt außer Betracht. Eine unsachgemäße Behandlung liegt auch dann vor, wenn der Kunde den Originaldatenträger unbeabsichtigt beschädigt oder zerstört. Unberührt hiervon ist das Recht des Kunden nach § 3 Abs. 3 Satz 2 gegen eine Kostenpauschale eine Ersatzkopie zu verlangen.

(2) Eine über die Garantie gem. Abs. 1 hinausgehende Garantie oder Gewährleistung besteht nicht. Insbesondere garantiert oder gewährleistet Take 2 nicht, dass das Spiel zeitlich unbegrenzt und/oder fehlerfrei funktioniert und den Bedürfnissen des Kunden entspricht.

(3) Tritt trotz sachgemäßer Behandlung innerhalb des in Abs. 1 genannten Garantiezeitraums ein nicht unerheblicher Material- oder Fabrikationsmangel an dem Originaldatenträger auf, so kann der Kunde entweder die Lieferung eines mangelfreien Originaldatenträgers verlangen oder vom Vertrag zurücktreten. Die in Satz 1 genannten Rechte können nur innerhalb von zwei Wochen nach Ablauf des Garantiezeitraums geltend gemacht werden. Der Rücktritt ist bei Computerspielen für einen Zeitraum von vier Wochen nach durch Quittung nachgewiesenem Erwerbsdatum auch dann zulässig, wenn der Kunde das Computerspiel nicht installieren kann.

(4) Weitere Gewährleistungsrechte sind ausgeschlossen. Insbesondere ist Take 2 nicht zum Ersatz von Mangelfolgeschäden, d.h. von nicht unmittelbar in Mängeln des Originaldatenträger, des Benutzerhandbuchs oder dem sonstigen Begleitmaterial bestehenden Schäden verpflichtet.

(5) Eine etwaige Haftung nach dem Produkthaftungsgesetz bleibt unberührt (§ 14 ProdHG).

§ 10 Support

Der von Take 2 gewährte Support ergibt sich aus dem Benutzerhandbuch und dem sonstigen Begleitmaterial.

§ 11 Informationspflichten

Darf der Kunde nach § 5 Abs. 2 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen den Kopierschutz oder sonstige Schutzroutinen entfernen, muss er die Vornahme der entsprechenden Programmänderung dem Lieferanten schriftlich anzeigen. Die Mitteilung muss eine möglichst genaue Beschreibung der Störungssymptome, der vermuteten Störungsursache sowie insbesondere eine eingehende Beschreibung der vorgenommenen Programmänderung umfassen.

§ 12 Vertragslaufzeit

Die Nutzungsgestattung endet automatisch, wenn der Kunde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzt.

§ 13 Schlussbestimmungen

(1) Auf sämtliche Rechte und Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen Take 2 und dem Kunden findet das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss des UN-Kaufrechts und des Kollisionsrechts Anwendung.

(2) Gerichtsstand für sämtliche Streitigkeiten aus oder im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen Take 2 und dem Kunden ist - soweit der Kunde Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist oder keinen allgemeinen Gerichtsstand im Inland hat - der Geschäftssitz von Take 2. Take 2 ist jedoch berechtigt, den Kunden auch an seinem allgemeinen Gerichtsstand zu verklagen.

(3) Erfüllungsort für sämtliche Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen dem Kunden - soweit dieser Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist - und Take 2 ist der Geschäftssitz von Take 2.

KUNDENSERVICE

Wir hoffen, dass Sie mit unserem Spiel viel Spaß haben. Wenn Sie Schwierigkeiten haben sollten, im Spiel weiter zu kommen, kann Ihnen unsere Helpline wichtige Tipps und Tricks liefern. Und sollte die DVD durch Kratzer oder andere Missgeschicke unbrauchbar werden, so können Sie diese durch unseren Disctausch ersetzen lassen.

HELPLINE

Wollen Sie Lösungs- und Spielhinweise oder Cheats? Dann sind Sie bei unserer Spiele-Helpline genau richtig!

Tel: **0190 – 87 32 68 36**

Mo.-So. (inkl. Feiertage) 8.00 – 24.00 Uhr (1,86 2 / Minute)

DEFEKTE DISCS

Ihre Xbox-DVD ist kaputt gegangen oder stark zerkratzt worden? Kein Problem!

Wir haben einen DVD-Tausch eingerichtet für den Fall, dass Ihre Disc durch Kratzer oder andere Missgeschicke des täglichen Lebens unlesbar wird. Gegen eine Aufwandspauschale von 10 Euro (15 Euro für Kunden in Österreich und der Schweiz aufgrund höherer Portokosten) tauschen wir auch bei Selbstverschulden das defekte (in Originalverpackung) eingesandte Spiel aus.

Sie können uns den Fall komfortabel per Online-Formular melden:

➲ www.take2.de/index.php?p=support_cdtausch

Wenn Sie über keinen Internetanschluss verfügen, können Sie den Disc-Tausch auch auf postalischem Weg nutzen. Dies geschieht folgendermaßen:

1. Schicken Sie uns das komplette Spiel (inkl. Verpackung und Handbuch) ausreichend frankiert (inklusive ausreichendem Rückporto!) nebst Anschreiben mit Ihren persönlichen Daten (Name, Anschrift und ganz wichtig: Telefonnummer) an:

   Take2 Interactive
   DISCTAUSCH
   Agnesstr. 14
   80798 München

Bitte beachten Sie: Wir können keine Haftung oder Gewährleistung für von der Post verlorene Sendungen übernehmen! Wir empfehlen daher dringend den Versand zumindest als "Einwurfeinschreiben". Alle anderen Sendungsarten können so gut wie nie wiedergefunden werden.

2. Wir werden Sie umgehend nach Erhalt des Spiels telefonisch kontaktieren und Ihnen mitteilen, ob wir das Spiel austauschen können.
3. Nach unserer telefonischen Bestätigung überweisen Sie bitte innerhalb von 10 Tagen die Aufwandsentschädigung in entsprechender Höhe unter Angabe Ihres Namens und des Spieletitels im Verwendungszweck auf folgendes Konto:

   Empfänger: Take 2 Interactive
   Bank: HypoVereinsbank München
   BLZ: 700 202 70
   Konto: 66 09 23 578

4. Sofort nach dem Geldeingang und Erhalt der Ware werden wir Ihnen ein vollwertiges Ersatzexemplar Ihres Spiels zusenden.

Wichtige Hinweise zur Abwicklung:

- Verlorene Handbücher können nicht ersetzt werden!
- Bitte haben Sie ein wenig Geduld. Dieser Vorgang kann in Spitzenzeiten bis zu 10 Werktage in Anspruch nehmen. Wir bemühen uns aber, alles so schnell wie möglich abzuwickeln.
- Wir können den DVD-Tausch insgesamt nur für ein Kalenderjahr nach Erstveröffentlichung des Tauschtitels garantiert aufrecht erhalten! Für ältere Titel übernehmen wir keine Umtauschgarantie.
- Der DVD-Tausch ist eine freiwillige Leistung durch die Take2 Interactive GmbH; es besteht kein rechtlicher Anspruch auf einen Umtausch.

NOTIZEN

NOTIZEN

NOTIZEN